



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

Aplicación del programa juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I 87 Santa Rosa, Callao, 2017.

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

AUTORA:

Chamorro Ríos Jemima Corazón

ASESOR:

Dra. Silvia Rodríguez Melgar

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Atención integral del infante, niño y adolescente

LIMA-PERÚ

2017

Dra. Juana Cruz Montero
PRESIDENTE

Dra. Juana Cruz Montero
SECRETARIO

Dra. Juana Cruz Montero
VOCAL

Dedicatoria

Este presente trabajo está dedicado a Dios, a mis padres e amigos incondicionales por la ayuda desinteresada brindada en cada obstáculo que en nuestra vida se presenta. Por eso y por mucho más les dedico este proceso de formación que constituirá el cimiento fundamental en mi vida profesional y a través del cual forjare un nuevo presente en las labores que desempeñe todos los días.

Agradecimiento

A Dios, por mostrarnos día a día que con humildad, paciencia y sabiduría todo es posible.

A los maestros de la Universidad, en especial a los docentes de la Facultad de Educación Inicial, por ser artífices de infinidad de logros académicos en especial el mío.

Declaración de autenticidad

Yo Jemima Corazón Chamorro Ríos con DNI n°74279085, a efecto de cumplir con las disposiciones vigentes consideradas en el reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo, Facultad de Educación, Escuela Profesional de Educación Inicial, declaro bajo juramento que toda la documentación que acompaño a la tesis “Aplicación del programa Juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I 87 Santa Rosa, Callao, 2017”, es veraz y auténtica.

Así mismo, declaro también bajo juramento que todos los datos e información que se presenta en la presente tesis son auténticos y veraces.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto en los documentos como de información aportada por la cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas de la Universidad César Vallejo.

Lima, Diciembre de 2017

Jemima Corazón Chamorro Ríos
DNI 74279085

Presentación

Señores miembros del Jurado:

En cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo presento ante Ustedes la Tesis titulada “Aplicación del programa Juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I 87 Santa Rosa, Callao, 2017”, la misma que someto a vuestra consideración y espero que cumpla con los requisitos de aprobación para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial.

Jemima Corazón Chamorro Ríos
DNI 74279085

Índice

Página del Jurado	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Declaratoria de autenticidad	v
Presentación	vi
Índice	vii
RESÚMEN	x
ABSTRACT	xi
INTRODUCCIÓN	12
Formulación del problema de investigación	28
Objetivos	29
Hipótesis	30
MÉTODO	31
Diseño de investigación	31
Variables, operacionalización	34
Población y muestra y muestreo	37
Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad	38
Método de análisis de datos	42
Aspectos éticos	43
RESULTADOS	45
DISCUSIÓN	60
CONCLUSIÓN	65
RECOMENDACIONES	66
REFERENCIAS	67
ANEXOS	74

Lista de tablas

		Pág.
<i>Tabla 01</i>	<i>Cuadro del diagrama de un diseño cuasi experimental</i>	32
<i>Tabla 02</i>	<i>Cuadro de operacionalización de las variables</i>	34
<i>Tabla 03</i>	<i>Cuadro de operacionalización de las variables</i>	35
<i>Tabla 04</i>	<i>Distribución de la población de niños</i>	37
<i>Tabla 05</i>	<i>Niveles de la escala de Likert</i>	39
<i>Tabla 06</i>	<i>Rangos y puntajes</i>	39
<i>Tabla 07</i>	<i>Validación de juicios de expertos</i>	40
<i>Tabla 08</i>	<i>Escala de confiabilidad</i>	40
<i>Tabla 09</i>	<i>Confiabilidad y fiabilidad del instrumento</i>	41
<i>Tabla 10</i>	<i>Tablas de frecuencias para comparar porcentual entre el pre test y pos test en el desarrollo de las habilidades sociales</i>	44
<i>Tabla 11</i>	<i>Tablas de frecuencias para comparar porcentual entre el pre test y pos test en el desarrollo de las habilidades sociales básicas.</i>	45
<i>Tabla 12</i>	<i>Tablas de frecuencias para comparar porcentual entre el pre test y pos test en el desarrollo de las habilidades sociales avanzadas.</i>	47
<i>Tabla 13</i>	<i>Tablas de frecuencias para comparar porcentual entre el pre test y pos test en el desarrollo de las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos.</i>	48
<i>Tabla 14</i>	<i>Resultados de la prueba de normalidad</i>	50
<i>Tabla 15</i>	<i>Resultados de la prueba U-Mann Whitney para la hipótesis general de las habilidades sociales</i>	51
<i>Tabla 16</i>	<i>Resultados de la prueba U-Mann Whitney para la hipótesis específica de las habilidades sociales básicas.</i>	53
<i>Tabla 17</i>	<i>Resultados de la prueba U-Mann Whitney para la hipótesis específica de las habilidades sociales avanzadas.</i>	55
<i>Tabla 18</i>	<i>Resultados de la prueba U-Mann Whitney para la hipótesis específica de las habilidades sociales relacionados con los sentimientos, emociones.</i>	57

Lista de figuras

Pág.

<i>Figura 01</i>	<i>Distribución para comparar porcentual entre el pre test y pos test en el desarrollo de las habilidades sociales</i>	44
<i>Figura 02</i>	<i>Distribución para comparar porcentual entre el pre test y pos test en el desarrollo de las habilidades sociales básicas</i>	46
<i>Figura 03</i>	<i>Distribución para comparar porcentual entre el pre test y pos test en el desarrollo de las habilidades sociales avanzadas.</i>	47
<i>Figura 04</i>	<i>Distribución para comparar porcentual entre el pre test y pos test en el desarrollo de las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos.</i>	49
<i>Figura 05</i>	<i>Diagrama de cajas y bigotes para comparar porcentual entre el pre test y pos test en el desarrollo de las habilidades sociales</i>	52
<i>Figura 06</i>	<i>Diagrama de cajas y bigotes para comparar porcentual entre el pre test y pos test en el desarrollo de las habilidades sociales básicas.</i>	54
<i>Figura 07</i>	<i>Diagrama de cajas y bigotes para comparar porcentual entre el pre test y pos test en el desarrollo de las habilidades sociales avanzadas.</i>	56
<i>Figura 8</i>	<i>Diagrama de cajas y bigotes para comparar porcentual entre el pre test y pos test en el desarrollo de las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos.</i>	58

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo demostrar la aplicación del programa Juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I.87 Santa Rosa del distrito del Callao; enfoque cuantitativo, el nivel explicativo. El diseño cuasi experimental, corte transversal ; con una población muestra de 49 estudiantes, para la recolección de datos se aplicó la técnica de observación y el instrumento fue una ficha de observación de construcción propia, la validez del instrumento se hizo a través de juicio de expertos con un resultado aplicativo y la confiabilidad se determinó a través del alfa de Cronbach, como alta, se llegó a las siguientes conclusiones: relación a la variable habilidades sociales en la medida pre test (experimental) presentó una disminución notable de 100% del total de estudiantes que llegaron a un nivel bajo de 0% del total en este nivel luego de aplicar el programa de juegos simbólicos. De igual modo se diferencia que el 0% llegaba a niveles altos de esta habilidad, por lo contrario, en la medida pos test (experimental) se aprecia que el 72% del total presentó alto nivel de habilidad social, a través de la prueba prueba U de Mann-Whitney que arrojó un valor $Z_c = -6,231 < -196$ esto demuestra que influye significativamente el programa Juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años.

Palabras Clave: Juego simbólico, Habilidades sociales, Habilidades sociales básicas, habilidades sociales avanzadas y habilidades sociales relacionadas con los sentimientos.

ABSTRACT

The objective of the present investigation was to demonstrate the application of the symbolic game program in the development of social skills in children of five years of the I.E.I.87 Santa Rosa of the district of Callao; quantitative approach, the explanatory level. The quasi-experimental design, cross section; With a sample population of 49 students, for the collection of data the observation technique was applied and the instrument was an observation sheet of own construction, the validity of the instrument was made through expert judgment with an application result and reliability was determined through Cronbach's alpha, as high, the following conclusions were reached: relation to the social skills variable in the pre-test (experimental) measure showed a notable decrease of 100% of the total number of students who reached a low level of 0% of the total at this level after applying the symbolic games program. Similarly it differs that 0% reached high levels of this ability, on the contrary, in the post test (experimental) it is appreciated that 72% of the total presented high level of social ability, through the test test U of Mann-Whitney that I throw a value $Z_c = -6,231 < -196$ this shows that significantly influences the program Symbolic game in the development of social skills in children of five years.

Key words: Symbolic play, Social skills, Basic social skills, advanced social skills and social skills related to

INTRODUCCIÓN

Goldstein (1978) mencionó que las habilidades sociales son las primeras y las más simples de aprender a lo largo de la vida de acuerdo al contexto en el que se desenvuelva la persona, son esenciales para crear y mantener una buena comunicación con todas las personas (p.24).

Las habilidades sociales se constituyen como un medio esencial en los niños ya que ayudará a comunicarse, expresarse y escuchar de forma eficaz a los demás, lo cual permitirá desenvolverse en la esfera social, expresando sus sentimientos, actitudes, deseos, opiniones y respetando esas conductas en los demás.

Salas (2014) sostuvo que: El juego simbólico es innato en los seres humanos, cuya actividad se manifiesta desde los primeros meses de vida hasta la edad adulta, dicha acción permite lograr un aprendizaje y dar significado a los acontecimientos que se presentan por medio de las experiencias vividas (p.8).

El estudio de investigación permitió desarrollar un programa de juegos simbólicos como estrategia pedagógica innovadora para potenciar las habilidades sociales en los niños de 5 años y aportar en el contexto educativo en mejora de la calidad educativa del distrito del Callao.

García y Rubio, (2012). *El juego cooperativo y las relaciones sociales en niños de preescolar, para obtener el título de licenciado de psicología de la universidad Michoacana de san Nicolás de Hidalgo – México*. La siguiente investigación se realizó con un estudio de tipo cualitativo (indagación sobre el tipo de comportamiento humano de manera más profunda) siguiendo el método fenomenológico con una intervención tipo taller; participaron 21 de una escuela pública, las técnicas que utilizaron, fueron las entrevistas la observación y programa de juego, llegando a la siguiente conclusión: El análisis de los datos permite afirmar que hubo mejoras en las habilidades sociales trabajadas como comunicación, empatía, solidaridad y el respeto de límites y reglas. Los niños se volvieron más atentos a la hora de escuchar, muestran claros sentimientos de solidaridad y empatía hacia otras personas, además respetan de forma más

consciente establecidas por la maestra, entendiéndolas como una forma que mejora la convivencia.

Gutiérrez (2008), realizó la investigación: *Estrategias para mejorar las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años del parvulario del colegio Montessori British School de la Universidad de la Sabana de Bogotá*, tuvo como objetivo el desarrollo de estrategias para mejorar las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la institución ya mencionada. La metodología utilizada fue la de investigación acción. La población fue 30 niños y la muestra fueron 12 niños y niñas de 5 años. Para la realización del trabajo se diseñaron dos instrumentos de recolección de datos, una lista de chequeo con la cual se identificaron aspectos a tener en cuenta en las conductas sociales que se buscaban fortalecer; y el diario de campo, utilizado durante todo el proceso de observación participante. La presente investigación arribó a la siguiente conclusión: las estrategias utilizadas como escuchar, seguir instrucciones, ayudar y saludar son herramientas efectivas en la solución del problema planteado para el desarrollo de habilidades sociales en niños de parvulario Pombo, ya que estas habilidades sociales permiten que los estudiantes interactúen de una forma más adecuada con las personas que les rodean y desarrollen una mejor autoestima.

Llanos, (2006). Tesis para obtener de Doctorado con el título de *Efectos de un programa de enseñanza en habilidades sociales de la Universidad de Granada de España*. Incrementar las habilidades sociales y mejorar las relaciones sociales con sus amigos y familia de los niños y niñas. Este trabajo fue del diseño cuasi experimental que se llevó a cabo en el colegio Eagle's, tomando como muestra a 138 alumnos, 73 de los cuales son niñas que hacen el 53% de la población, 65 que corresponden a los niños que constituyen al 47%, los instrumentos utilizados fueron BAS-1 y BAS-2, batería de socialización para profesores BAS-1 y padres BAS-2 de Moreno y Martorell. Los resultados fueron, una de las variables estudiadas fue el status social de los niños, este se evaluó a través de un test socio métrico que se aplicó a los 138 estudiantes, los resultados muestran un 52,9% de los alumnos aceptados por los compañeros, un 21% rechazado y por ultimo un 26,1% de indiferentes.

La socialización fue evaluada a través de las pruebas BAS-1 Y BAS-2, los resultados presentan una medida que oscilan entre 36,13 (desviación típica 5,45) para la sub-escala de liderazgo y 5,51 (desviación típica de 3,38) para la subescala de ansiedad y timidez. En conclusión, el programa tuvo un impacto positivo en los directores, profesores, niños y padres de familia, ya que sus padres y maestros manifiestan que los alumnos y hijos son más sociables, joviales y respetan más las normas y reglas sociales que antes de participar en el programa. Estos resultados son alentadores; puesto que nuevamente se observa los beneficios del programa de enseñanza en las habilidades sociales, además el programa ayuda a incrementar los aspectos positivos de la socialización y disminuye los negativos.

Camacho, (2012). En su tesis para optar el Título de Licenciado en Educación *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años* de la Pontificia Universidad Católica del Perú de San Miguel, Lima; la presente investigación tuvo como objetivo vincular el juego cooperativo con el desarrollo de las habilidades sociales necesarias para la edad de 5 años. El tipo de investigación fue pre experimental, la muestra estaba compuesta por 16 niñas de 5 años de edad de una institución educativa privada de Lima, a fin de obtener los datos necesarios para la investigación se aplicó la técnica de la lista de cotejo. Este instrumento fue aplicado en dos momentos: el primero de manera inicial, la cual nos permitió conocer el perfil real de las habilidades sociales de la muestra a la cual se le iba aplicar el programa de juego y el segundo momento fue momento final de la aplicación del programa de juegos lo cual nos permitió conocer el efecto del programa de juegos cooperativos y el incremento o el uso de las habilidades sociales en el grupo de niñas de 5 años, los resultados fueron, el uso de habilidades básicas está integrado por dos sub variables: a) escuchar y b) formular preguntas. Dentro de las cuales se ha encontrado mayor dificultad en la habilidad de formular preguntas, 47 reflejando un 44 % en comparación a un 56 % que si logra levantar la mano para formular preguntas. Los resultados reflejan como el grupo de niñas de 5 años utiliza las siguientes habilidades: pedir ayuda, participar, seguir instrucciones y disculparse. En la primera habilidad, pedir ayuda, se obtiene como resultados una deficiencia en el indicador, obteniendo como resultado un 56 % de las

alumnas las cuales no piden ayuda solo el 44 % de alumnas que si lo logra. En esta habilidad se puede observar que, en el indicador de “Expresar los sentimientos”, el grupo evaluado presenta un 81 % participan emocionalmente ante las acciones de sus compañeras expresando alegría, fastidio, etc.

Responde usualmente ante situaciones conflictivas sin una descarga emocional”, en la prueba inicial se obtiene una frecuencia de 11 alumnos que responden positivamente y 5 alumnos que responden negativamente. En conclusión, el juego cooperativo brinda espacios a las alumnas para poner en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización y mejora los niveles de comunicación entre los participantes.

Grados y Mercado (2008). En su tesis para obtener Licenciatura *Influencia de la Enseñanza de las Habilidades Pro sociales en el mejoramiento del Desarrollo Social de los niños de 5 años, del I.I.E.T. Dulce Empezar, de la ciudad de Trujillo, 2008* de la Universidad Nacional de Trujillo tuvo como objetivo general determinar la influencia de la enseñanza de las habilidades pro sociales en el mejoramiento del desarrollo social de los niños de 5 años, se utilizó el diseño cuasi experimental, la población estuvo dividida en dos aulas una de control y otra experimental, teniendo así como muestra a 20 estudiantes en cada aula, el instrumento utilizado fue la lista de cotejo, después de evaluar y realizar las sesiones correspondientes se obtuvo como resultado, los niños y las niñas de acuerdo a los resultados comparativos del pre y post test obtuvieron la diferencia significativa del 58.36% en lo que se refiere al mejoramiento de sus habilidades pro sociales. En conclusión, los niños y las niñas, según el post test de habilidades pro sociales, lograron mejorar significativamente en un nivel alto sus habilidades pro sociales referidas a la amistad y a manejo de los sentimientos, así como en lo referente alternativas ante la agresión y manejo del estrés.

Maguiña, (2016) En su tesis para obtener licenciatura, *El juego cooperativo para el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa San José de la Pascana del distrito de Comas 2016 de la Universidad Cesar Vallejo*, tuvo como objetivo general de investigación Determinar la influencia del juego cooperativo para el desarrollo de las

habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa San José de la Pasca de Comas – 2016 .Se utilizó el diseño experimental con grupo experimental y grupo control con pre y post test. La población estuvo constituida por las 2 únicas secciones con las que cuenta la institución educativa, materia de nuestra investigación a través de la técnica al azar, la sección celeste contaba con 17 alumnos y la sección naranja contaba con 22 alumnos. asignó al aula celeste como grupo control y al aula anaranjado como grupo experimental. La muestra del presente trabajo estuvo conformada por 17 niños siendo 9 varones y 8 mujeres, el instrumento que se utilizó fue la lista de cotejo, los niños y niñas del grupo experimental mejoraron su desarrollo social con una diferencia de 74% entre el pre-test y post test. Una de sus conclusiones es que el juego cooperativo incluye significativamente para el desarrollo de las habilidades sociales. Las habilidades sociales son inferidas como un conjunto de comportamientos aprendidos, el cual permite comunicarse de forma eficaz a los demás

Para Ortecho, y Quijano, (2011).En su tesis para obtener licenciatura, *Programa de juegos cooperativos para mejorar el desarrollo social de los niños de 4 años del J.N. 207 Alfredo Pinillos Goicochea” de la ciudad de Trujillo en el año 2011”* de la Universidad Nacional de Trujillo, tuvo como objetivo general de investigación determinar en qué medida el programa de juegos cooperativos mejora el desarrollo social de los niños de 4 años de edad del J.N. 207 Alfredo Pinillos Goicochea de la ciudad de Trujillo en el año 2011. Se utilizó el diseño Cuasi-Experimental con grupo experimental y grupo control con pre y post test. La población estuvo constituida por las 2 únicas secciones con las que cuenta la institución educativa, materia de nuestra investigación a través de la técnica al azar de la pecera, la sección amarilla contaba con 18 alumnos y la sección verde contaba también con 18 alumnos; de esta forma, se asignó al aula verde como grupo control y al aula amarilla como grupo experimental. La muestra del presente trabajo estuvo conformada por 18 niños siendo 11 varones y 7 mujeres, el instrumento que se utilizó fue la lista de cotejo, los niños y niñas del grupo experimental mejoraron su desarrollo social con una diferencia de 13.1 entre el pre-test y post test. Según los indicadores del instrumento lograron un

mejor desempeño en los indicadores de Actitudes Sociales e Identidad Personal y Autonomía, logrando una diferencia de 4.6 en ambos. En menor proporción lograron una diferencia de 3.9 en el indicador de Relaciones de Convivencia Democrática. En conclusión, el programa de juegos cooperativos ha permitido mejorar significativamente el desarrollo social en niños de 4 años del J.N. 207 Alfredo Pinillos Goicochea de la ciudad de Trujillo en el año 2011 con un nivel de significancia de 5.18 según la prueba T Student.

Pérez y Paniora (2012). En su tema de investigación: *El juego-trabajo y las habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E. San Benito – Carabayllo – 2012*” para obtener el grado de Magíster en educación en la universidad César Vallejo. Tuvo como objetivo determinar la relación que existe entre el juego trabajo y el desarrollo de las habilidades de autoestima a 44 niños de 5 años. El tipo de investigación fue no experimental, con un diseño transeccional-correlacional. La población estuvo constituida por 44 niños de 5 años de la Institución Educativa San Benito, la muestra tomada fue igual a la población; no probabilística intencionada. Se aplicó dos instrumentos a la muestra seleccionada. Para la variable x: juego trabajo, la técnica de la observación y el instrumento fue una guía de observación, para la variable y: habilidades sociales, la técnica de la observación y el instrumento fue una escala de habilidades sociales. Entre los resultados más importantes fueron que el juego trabajo está relacionado directamente con las relaciones sociales en los niños de cinco años de la I.E.I “San Benito” – Carabayllo, según la correlación de Spearman de 0.520, representando ésta una aceptable asociación de las variables y siendo altamente significativo. Entre sus conclusiones principales se encuentra: Existe una relación significativa entre el juego trabajo y el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E. San Benito. Al determinar la relación que existe entre el juego – trabajo y las habilidades de autonomía, relaciones sociales, lenguaje y comunicación, según la fórmula chi-cuadrado y la correlación de Spearman ha sido aceptada significativamente. Mientras que en la habilidad de autoestima no existe una relación significativamente según la fórmula chi-cuadrado y la correlación de Spearman.

La presente investigación tuvo como finalidad demostrar la Aplicación del programa Juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de cinco años de la I.E.I. 87 Santa Rosa, Callao.

El propósito de esta investigación es potenciar y fortalecer en los niños las habilidades sociales a través de las diversas actividades lúdicas pedagógicas de juegos simbólicos, como una propuesta innovadora articulando las áreas curriculares de una manera integral logrando así la adaptación de los niños a los diferentes entornos en los que se desenvuelve; la escuela, familia y comunidad.

El presente estudio pone en manifiesto diferentes conceptualizaciones empezando por el juego y centrándose en el juego simbólico y las habilidades sociales, que permitió aportar al campo educativo, en el distrito del Callao. Desde lo práctico la aplicación del programa juego simbólico es una estrategia didáctica pedagógica que impulsa y promueve el desarrollo de habilidades cognitivas, comunicativas, corporales para el desarrollo de las habilidades sociales del infante, propiciando que a los docentes les sirva para mejorar sus actividades en las aulas educativas haciéndolas que resulte dinámico, divertido y beneficioso el cual les dotará de herramientas para desenvolverse satisfactoriamente.

De los resultados de la investigación permitirá dar las orientaciones a los docentes que les servirá para futuras investigaciones, el instrumento permite el diagnóstico y evaluación de proceso para detectar dificultades o problemas para mejorar las habilidades sociales en los niños en una temprana edad; las habilidades sociales son esenciales para poder desenvolverse satisfactoriamente, mantener una comunicación asertiva, expresar sus propias sentimientos, opiniones; y además que aprenda la importancia de comprender las emociones y sentimientos de otras personas, integrándose con facilidad con otros niños.

Definición del juego

Piaget (como se citó en Blanco, 2012, párr.3) mencionó que:

“[...] Piaget sostuvo que “el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorias motrices, simbólicas o de razonamiento”.

En el niño el juego forma parte en el desarrollo de su inteligencia, por que simboliza la asimilación funcional o reproductiva del contexto según cada periodo progresivo de la persona. La característica primordial de la etapa sensomotriz es la capacidad del infante por simbolizar y deducir su mundo, articula tres estructuras del juego con períodos progresivos del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio; el juego simbólico; y el juego reglado.

Según José A. Martínez Carbonell señaló:

El juego es una acción libre considerada como ficticia y situada al margen de la vida real, capaz de absorber totalmente la individua que juega. También afirma que toda actividad es juego desde los primeros meses de la existencia humana. Piaget lo sitúa hacia el segundo mes en el que comienza el estadio sensorio motora. A medida que el niño crece, el juego evoluciona con el desarrollo intelectual, afectivo y físico del niño o se adecua a los períodos de su desarrollo. (Martínez, 2007, pp. 1).

El juego es una actividad que se ha estado presente durante toda la vida y todas las sociedades, esta actividad se manifiesta desde los primeros meses de vida hasta la edad adulta.

Características

Salas señaló que:

El juego es una actividad libre y esencial en la infancia, que permite al niño y a la niña investigar, descubrir, crear, expresar ideas, sentimientos y emociones para de esta manera conocer el

mundo que lo rodea, darse a conocerá los demás y conocerse a sí mismo. El juego se desarrolla en una realidad ficticia y favorece su proceso socializador. (Salas, 2014, pp. 13).

Actividad donde le niño y la niña juegan por deseo de hacerlo, el cual permite al niño y a la niña indagar, establecer, expresar ideas, sentimientos y emociones para de esta manera conocer el mundo donde se desenvuelve y interactuar con sus pares.

Bases teóricas del juego simbólico

El juego forma parte del desarrollo progresivo del niño, acompañado por factores que lo benefician como: espacio, materiales y actitudes del docente.

Salas (2014) mencionó: El juego es innato en los seres humanos, esta actividad se manifiesta desde los primeros meses de vida hasta la edad adulta, dicha acción permite lograr un aprendizaje y dar significado a los acontecimientos que se presentan por medio de las experiencias vividas (p.8)

El juego nace de una acción premeditada en el niño, provista para un fin propio, seguido de sensaciones que se ve representada en cada una de las acciones en donde protagoniza y busca reflejar las formas en la que él entiende y comprende su mundo (Salas, 2014, p.8).

El juego simbólico beneficia al educando en su socialización puesto que empezará a participar en el juego ficticio con sus compañeros de la escuela, es decir éste tiene un gran valor en las relaciones sociales. El juego permite a los niños familiarizarse con las actividades que observa en su entorno y a socializarse con sus compañeros en diferentes contextos.

Para Piaget, expuesto por Salas (2014) mencionó lo siguiente:

(...) El juego simbólico que se desarrolla de 2-6 años en esta etapa los niños presentan diferentes manifestaciones simbólicas

tales como: imitación, lenguaje, dibujo, y la imagen mental que les permitirá reproducir experiencias vividas en las cuales podrán manifestar sus ideas y sentimientos (...) (Salas, 2014, pp. 19).

Es por ello que en el juego simbólico la conducta del niño se vuelve simbólicamente ya que tiene la capacidad de apoderarse de todas las imitaciones posibles (de los otros, de objetos y de sí mismo) para convertirse en juego simbólico (Salas, 2014, p. 19).

Salas (2014) mencionó:

(...) El niño o niña en esta edad son capaces de representar y fingir conductas, en las cuales asignan a los objetos nuevos significados y asumen roles que no le son propios de forma imaginaria, realizando acciones de ficción como si fueran reales. Recuerda objetos, personajes y situaciones vividas que gracias a su capacidad de imitación y de representación adquieren vida en el juego. (p. 27)

Con esta definición podemos inducir que este juego involucra crear un personaje o situaciones imaginarias, ayuda al niño a diferenciar entre la fantasía y la realidad, siendo capaz de innovar la realidad a través de la manipulación de objetos (Salas, 2014, p. 27).

El juego simbólico, en este nivel denominado como “nivel de juego” o “juego a fingir”, los niños demuestran sus habilidades creativas, físicas y consciencias sociales de varias formas, por ejemplo, para fingir ser algo diferentes, como un animal. (Morrison, 2007 p, 245).

Por lo tanto, en la infancia el juego simbólico facilita al niño la emoción de creación. Esto significa que en la edad preescolar se debe hacer sentir al niño que tiene un lugar, un sitio en la escuela, como en el grupo y que el juego siempre va a presentarse en cualquier actividad. Por ello debemos recordar que el juego simbólico tiene un gran valor didáctico para el niño en su desarrollo integral.

Dimensiones del juego simbólico

Para desarrollar las dimensiones del juego simbólico, nos hemos basado en Salas, (2014) que se ha enfocado esencialmente en:

La descentración

La descentración abarca a las acciones involucradas con otros integrantes durante el juego, estos niños se involucran primero de manera pasiva, y a través de las acciones simbólicas que esté realiza. Se convertirá en elemento indispensable (Nicolich 1997, p.137).

Salas (2014) mencionó:

Son acciones infantiles que están dirigidas por el niño y la niña de manera individual, hasta que progresivamente comienzan a ser ejecutadas en otros participantes. Estos participantes son tratados como pasivos al principio, pero luego son quienes se convertirán en los elementos activos e indispensables para jugar. (p.36)

Por lo tanto, la descentración se describe a la capacidad de la manipulación de objetos pasivos, haciendo como si tuvieran vida, en donde el niño o niña imita a través de la observación en su vida cotidiana; presume una capacidad de relación y de coordinación de roles (Salas, 2014, p.36).

Son actividades infantiles que son controladas por el niño y la niña de forma particular, hasta que poco a poco empiezan a ponerlo en práctica en los demás participantes. Estos participantes que al inicio son tratados como elementos pasivos, luego serán piezas fundamentales ya que se convertirán en los elementos activos e imprescindibles para jugar.

La integración

Para Nicolich (1997) “la integración se refiere a la estructura del juego, mediante la simulación espontánea que se evidencia en el proceso de los roles

en las actividades, que se inicia desde acciones que son aisladas las acciones en secuencias” (p.183).

Esto nos quiere decir, que el niño va a realizar actividades partiendo de él mismo, siendo él, el protagonista de un rol que a su vez le permite el desarrollo de su lenguaje porque expresa las combinaciones de secuencias como la del personaje con el objeto, la acción del objeto y el en acción.

Salas (2014) señaló: “esta etapa abarca las relaciones existentes entre el objeto representado y el simbólico, es decir que el niño y la niña cogen cualquier objeto y proporcionan un concepto totalmente distinto a la función real de dicho objeto” (p. 36).

Por lo tanto, la integración menciona el encadenamiento de acciones, siendo capaz de ordenarlas y coordinarlas en secuencias (Salas, 2014, p. 36).

La sustitución

Nicolich (1997) señaló: La sustitución consiste en diferenciar las relaciones existentes de un objeto real, al significado de un objeto simbólico (p.179).

En otras palabras, esto nos quiere dar a entender que un objeto que ya tiene un valor o función existente tomara otra función creada por el niño.

Salas (2014) señaló: “esta etapa abarca las relaciones existentes entre el objeto representado y el simbólico, es decir que el niño y la niña cogen cualquier objeto y proporcionan un concepto totalmente distinto a la función real de dicho objeto” (p. 36)

Por lo tanto, la sustitución de objetos está relacionada con la capacidad de manipular los objetos independientemente de la función, que sean como si fueran otros, asignándoles nuevos significados según sus intereses (Salas, 2014, p. 36).

La planificación

Expresa la capacidad del niño de anticipar mentalmente el juego que se va a realizar. La planificación es la dimensión en el cual indica que el niño logra alcanzar la madurez necesaria para su edad, porque anticipa mentalmente lo que va a realizar (Nicolich, 1997, p.194).

Salas (2014) señaló:

Esta dimensión indica que el niño y la niña han alcanzado madurez para poder llevar a cabo un juego, es decir que ya empieza a existir una preparación previa del juego. Esto ocurre aproximadamente a los 2 años cuando el niño y la niña ya son capaces de decidir libremente que desean jugar (p. 36)

Esta dimensión señala que tanto el niño y la niña, han logrado alcanzar madurez para poder realizar un juego, es decir, ya empieza a existir planificación del juego. Esto se da aproximadamente a los 2 años cuando el niño y la niña ya son capaces de decidir libremente que desean jugar. Por lo tanto, planificación es la preparación anterior del juego, en donde el niño es capaz de anticiparse a la situación de juego de modo que pueda o no realizar una selección de los materiales a utilizar (Salas, 2014, p. 36).

Pérez y Paniora (2013) afirmaron: “Una serie de conductas y/o destrezas sociales aprendidas que los niños ponen en juego en diferentes situaciones, para lograr objetivos personales o sociales y tener relaciones interpersonales adecuadas” (p, 52)

Las habilidades sociales es la manera considerada mediante la cual la persona aprende a relacionarse con facilidad de forma asertiva o empática con miembros de su entorno familiar y social, los cuales los va a integrar a su naturaleza para adaptarse a la sociedad (Pérez y Paniora, 2013, p. 52).

Habilidades Sociales

Peñafiel, (2010) menciona: “las habilidades sociales son un conjunto de comportamientos interpersonales complejos que se ponen en juego en la interacción con otras personas” (p.10).

Las habilidades sociales son inferidas como un conjunto de comportamientos aprendidos, el cual permite comunicarse, expresar y escuchar de forma eficaz a los demás, de acuerdo a sus intereses, necesidades que se pueda presentar. Se manifiestan en situaciones interpersonales, permite la resolución de problemas y actuar en situaciones fáciles y difíciles.

Caballo (como cito en Betina, 2011, parr.3) señaló que:

” Las habilidades sociales son un conjunto de conductas que permiten al individuo desarrollarse en un contexto individual o interpersonal expresado sentimientos, actitudes, deseos, opiniones [...]”.

Son conductas realizadas por una persona que permiten desenvolverse en la esfera social expresando sus sentimientos, actitudes, deseos y opiniones, respetando esas conductas en los demás. (Betina, 2011, parr.3).

Áreas de las habilidades sociales

Goldstein (1980): Menciona la conceptualización de cada grupo de habilidades sociales (p.3).

Habilidades Sociales Básicas

Goldstein (como cito en Maguiña, 2016):

Estas habilidades son las primeras y las más simples de aprender a lo largo de la vida de acuerdo al contexto en el que se desenvuelva la persona, son esenciales para crear y mantener una buena comunicación con todas las personas (p. 24):

Dichas habilidades son esenciales y las más simples de aprender en la vida de

acuerdo al medio donde se desarrolla la persona, son fundamentales para crear y mantener una comunicación adecuada con todas las personas, estas habilidades pueden ser: Iniciar y mantener una conversación, presentarse y presentar a otras personas, dar las gracias y formular preguntas.

Habilidades Sociales Avanzadas:

Maguiña (2016) señaló que: “una vez aprendidas las habilidades sociales básicas, se construyen las habilidades sociales avanzadas, para desenvolvernó en el mundo que nos rodea y relacionarnos satisfactoriamente con los demás “p. 24).

Dichas habilidades nos permiten relacionarnos de manera adecuada en nuestro contexto y relacionarnos favorablemente con los demás. Dichas habilidades son: el saber pedir ayuda, participar, dar instrucciones seguir instrucciones, disculparse, convencer a los demás y disculpar.

Habilidades Sociales Relacionadas con los Sentimientos

Maguiña (2016) “son en las que tienen que ver con diversos sentimientos: conocer los propios sentimientos, expresar los sentimientos, comprender los sentimientos de los demás, enfrentarse al enfado del otro, expresar afecto, resolver el miedo y auto recompensarse” (p.25).

Dichas habilidades son un conjunto de conductas relacionadas con los sentimientos, actitudes, opiniones de modo adecuado a la situación porque es el resultado de un impulso positivo o negativo el cual se manifiesta de acuerdo a un hecho interno o externo y estas habilidades permiten conocer, expresar y comprender los sentimientos de uno mismo y de los demás, enfrentarse al enfado del otro, expresar afecto, resolver el miedo, auto recompensarse y auto regular las emociones.

Se entiende en un contexto ideal, que las habilidades sociales constituyen un aspecto fundamental en el desarrollo infantil puesto que permitirá al niño a desarrollarse satisfactoriamente en la sociedad.

Pérez y Paniora (2013, p. 52) mencionaron: “(...) Las habilidades sociales son una serie de conductas y/o destrezas sociales aprendidas que los niños ponen en juego en diferentes situaciones, para lograr objetivos personales o sociales y tener relaciones interpersonales adecuadas.”

Para UNICEF, expuesto por Altamirano y Tinajero, (2013) define lo siguiente: “El juego es una actividad propia del niño y su forma de conocer al mundo. El juego es indispensable para el crecimiento psíquico, intelectual y social del niño o niña”. (p.12).

Por lo tanto, UNICEF señala que el juego es una estrategia lúdica para desarrollar numerosas habilidades en los niños pequeños en diversos ámbitos (Altamirano y Tinajero, 2013, p.12).

En la investigación del Ministerio de Educación (2009) que se realizó [...] los resultados mostraron que en el Perú el 58,8 % de escolares presentaron serias deficiencias en sus habilidades sociales [...]” (p.175). Es por ello que en Perú se está encaminando a un cambio con todo lo relacionado con educación, porque no solo se busca un desarrollo en lo cognitivo, sino también en la formación integral del infante ya que estas se articulan para así obtener buenos resultados en un futuro. Es por ello que en educación inicial será donde los niños aparte de obtener aprendizajes, aprenderán a relacionarse y a interactuar con sus demás compañeros.

Rodríguez, R. Señaló:

El juego es primordial en el nivel inicial, ya que es una característica importante en el niño, lo cual desarrolla la imaginación y creatividad, pensamiento, personalidad y emociones. Los niños aprenden jugando y jugando aprenden, ya que la acción lúdica es parte del principio generador de situaciones didácticas que propician en el educando la construcción de saberes mediante la interacción del niño con sus pares o con algún objeto” (pag.2).

En la institución educativa del distrito del Callao, se analizó que las docentes no siempre aplican el juego simbólico como parte de una sesión de clases; y a consecuencia de estos los niños manifestaban problemas en relacionarse con sus pares, al no comunicarse correctamente de igual manera no pudiendo expresar sus sentimientos, dificultades para desenvolverse en su entorno social y malestar emocional, las características mencionadas muchas veces generaban actos de conflictos y agresividad, creando de esa manera un clima tenso en el aula, debido a la falta de estrategias didácticas para incluir el juego en el desarrollo de sus prácticas pedagógicas

El juego es una habilidad esencial que la docente tiene que tener siempre presente para el aprendizaje de los niños, puesto que, a través del juego, los niños experimentan de manera lúdica y a la vez ayuda a que puedan relacionarse con sus demás compañeros, a través del juego simbólico se logra mejorar las habilidades sociales, y de esta manera se potenciará la indagación de nuevas alternativas a las diferentes dificultades que afectan al niño e impiden su desarrollo social a futuro.

El propósito de la investigación es proponer un programa innovador didáctico pedagógico para desarrollar las habilidades sociales en los niños y niñas articulando las áreas de comunicación y personal social, el cual busca fortalecer los conocimientos acerca del juego simbólico y su relación que existe con las habilidades sociales para mejorar la conducta social, fomentar la capacidad de escuchar y entender a los demás, expresar sus opiniones y a la resolución de conflictos de manera que trascienda favorablemente en el proceso cognitivo, emocional y social de los niños.

Problema de investigación

Problema general

¿En qué medida la aplicación del programa Juego simbólico influye en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I. 87 ¿Santa Rosa, ¿Callao, 2017?

Problemas específicos

¿En qué medida la aplicación del programa Juego simbólico influye en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en niños de cinco años de la I.E.I. 87 Santa Rosa, ¿Callao, 2017?

¿En qué medida la aplicación del programa Juego simbólico influye en el desarrollo de las habilidades sociales avanzadas en niños de cinco años de la I.E.I. 87 Santa Rosa, Callao, 2017?

¿En qué medida la aplicación del programa Juego simbólico influye en el desarrollo de las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos en niños de cinco años años de la I.E.I. 87 Santa Rosa, Callao, 2017?

Objetivos

Objetivo general

Determinar la influencia de la aplicación del programa Juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I. 87 Santa Rosa, Callao, 2017.

Objetivos específicos

Determinar la influencia de la aplicación del programa Juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en niños de cinco años de la I.E.I. 87 Santa Rosa, Callao, 2017.

Determinar la influencia de la aplicación del programa Juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales avanzadas en niños de cinco años de la I.E.I. 87 Santa Rosa, Callao, 2017.

Determinar la influencia de la aplicación del programa Juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos en niños de cinco años de la I.E.I. 87 Santa Rosa, Callao, 2017.

Hipótesis

Hipótesis general

H_i: La aplicación del programa Juego simbólico influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I. 87 Santa Rosa, Callao, 2017.

H₀: La aplicación del programa Juego simbólico no influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I. 87 Santa Rosa, Callao, 2017.

Hipótesis específicos

H_i: La aplicación del programa Juego simbólico influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en niños de cinco años de la I.E.I. 87 Santa Rosa, Callao, 2017.

H₀: La aplicación del programa Juego simbólico no influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en niños de cinco años de la I.E.I. 87 Santa Rosa, Callao, 2017.

H_i: La aplicación del programa Juego simbólico influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales avanzadas en niños de cinco años de la I.E.I. 87 Santa Rosa, Callao, 2017.

H₀: La aplicación del programa Juego simbólico no influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales avanzadas en niños de cinco años de la I.E.I. 87 Santa Rosa, Callao, 2017.

H_i: La aplicación del programa Juego simbólico influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos en niños de cinco años de la I.E.I. 87 Santa Rosa, Callao, 2017.

H₀: La aplicación del programa Juego simbólico no influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos en niños de cinco años de la I.E.I. Santa Rosa, Callao, 2017.

MÉTODO

Hernández et al. (2014) señaló que la investigación cuantitativa:

“Utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin de establecer pautas de comportamiento y probar teorías” (p.4).

Baenia (2014) señalo que “la investigación aplicada tiene como objeto de estudio de un problema destinado a la acción” (p.11).

El trabajo de investigación es de tipo aplicada porque tiene como objetivo resolver el problema en el aula de los niños de cinco años de la I.E.I. 87 Santa Rosa, Callao, 2017, proponiendo un aporte para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales a través del empleo de los juegos simbólicos.

Arias (2006) sostuvo que: “la investigación explicativa se encarga de buscar el porqué de los hechos mediante el establecimiento de relaciones causa – efecto” (p. 26).

Lo cual, la presente investigación es de nivel explicativo, ya que es una investigación de causa – efecto, es decir explica el comportamiento de la variable independiente el juego simbólico, para analizar las consecuencias que tiene sobre la variable dependiente “habilidades sociales” (efecto).

García, (1996) menciona que:” el método es hipotético-deductivo, radica en hacer observaciones manipulativas y análisis, a partir de las cuales se formulan hipótesis que serán comprobadas mediante experimentos controlados.” (p.9).

De acuerdo con García, el método deductivo comprende en la formulación de hipótesis que serán comprobados en un determinado contexto los cuales serán verificados y llegarán a una solución. (García, 1996, p.9).

La presente investigación se ubicó en el diseño experimental, porque se ha manipulado la variable independiente para observar los efectos sobre la

variable dependiente (Valderrama, 2006, párr.4).

El trabajo de investigación es un diseño experimental en su modalidad cuasi experimental, porque el investigador manipula la variable independiente para observar los efectos en la variable dependiente, en la que se trabajó con grupos intactos, es decir, con grupos formados que existen previamente al estudio y la información es recogida de un solo momento.

En el trabajo se manipulo las variables ya mencionadas de cada grupo, realizando un estudio simultaneo en distintos momentos, verificando las causas efecto y consecuencias de las variables de los grupos a estudiar; con la finalidad de analizar y verificarlos resultados del grupo control y experimental entre las dos variables por su interpretación y su validez.

En el siguiente esquema que corresponde a este diseño es:

Tabla 1

Diagrama de un diseño cuasi experimental

Grupos	Pre - test	Tratamiento	Post test
GE	O1.....	X.....	O2
GC	O1.....		O2

Fuente:Elaborado por la investigadora

Dónde:

GE: El Grupo experimental – (Niños de 5 años del aula Honradez)

GC: El Grupo control – (Niños de 5 años del aula Responsabilidad)

X: Aplicación del tratamiento (Juego Simbólico)

01: Mediciones inicial de (Pre Test)

02: Mediciones final de (Post Test)

Hernández et al. (2014) señaló que la investigación transversal:

“recolectan datos en solo momento, en un tiempo único. Su propósito es describir variables y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado” (p.154).

La investigación transversal provee la recopilación de información en un tiempo señero. Su intención es describir las variables y examinar los hechos en un periodo explícito.

Variables, operacionalización

Variable Independiente: Juego simbólico

Salas (2014) mencionó: (...) El niño o niña en esta edad son capaces de representar y fingir conductas, en las cuales asignan a los objetos nuevos significados y asumen roles que no le son propios de forma imaginaria, realizando acciones de ficción como si fueran reales. Recuerda objetos, personajes y situaciones vividas que gracias a su capacidad de imitación y de representación adquieren vida en el juego. (p. 27)

Variable dependiente: Habilidades sociales

Peñafiel, (2010) menciona: “las habilidades sociales son un conjunto de comportamientos interpersonales complejos que se ponen en juego en la interacción con otras personas” (p.10).

Operacionalizaciones de la variable

Tabla 2

Variable Independiente: Juego Simbolico

[illegible]

Fuente: Elaborado por la investigadora.

Tabla 3

Variable dependiente: Habilidades sociales

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores.	Ítems	Escala de medición	Nivel o rango	Instrumento
Habilidades sociales	(Peñafield, 2010, p.10), menciona que: Las habilidades sociales son un conjunto de comportamientos interpersonales complejos que se ponen en juego en la interacción con otras personas.	Las habilidades sociales son inferidas como comportamientos interpersonales donde el niño juega un papel importante en su adquisición, asimila los papeles y normas sociales que le ayudaran a la hora de relacionarse con sus pares su área son: Habilidades sociales básicas, Habilidades sociales avanzadas, Habilidades relacionadas con los	Habilidades sociales básicas	Inicia una conversación	1,2,3, 4,5,6	Valor: Ordinal Inicio=1 Proceso=2 Logro=3	Buena (59-75)	Técnica: Observación Instrumento : Ficha de Observación (Escala de Likert)
				Mantiene una conversación		Inicio=1 Proceso=2 Logro=3	Regular (43-58)	
				Formular una pregunta.			Baja (25-42)	
				Presentarse				
Habilidades sociales			Habilidades sociales avanzadas	Da las gracias cuando corresponde	7,8,9, 10,11,12, 13	Inicio=1 Proceso=2 Logro=3	Buena (59-75)	
				Pedir ayuda			Regular (43-58)	
				Seguir instrucciones			Baja (25-42)	
				Dar instrucciones				
Habilidades sociales			Habilidades relacionadas con los	Convince a los demás	14,15, 16,17, 18, 19,22,	Inicio=1 Proceso=2	Buena (59-75)	
				Disculparse				
				Conoce				
				los propios sentimientos				

sentimientos	s con los sentimientos	Expresar los sentimientos Enfrentarse al enfado del otro. Resolver el miedo. Expresar afecto.	21,22, 23,24, 25	Logro=3	Regular (43-58) Baja (25-42)
--------------	------------------------	--	------------------	---------	-------------------------------------

Fuente: Elaborado por la investigadora

Población y muestra

Hernández et al. (2014) mencionó que la población:

“[...] es un conjunto de elemento que concuerdan con determinados especificaciones o características [...]” (p.173).

Por consiguiente, la población del presente trabajo de investigación, estuvo conformada por 49 niños de cinco años de las aulas honradez y responsabilidad de como se detalla a continuación.

Hernández et al. (2014) señalo que la muestra:

“[...] es un subgrupo de la población. Digamos que es un submundo de elementos que perecen a ese conjunto definido de sus características al que llamamos población [...]” (p.175).

La muestra está constituida por 49 niños y niñas de cinco años de la I.E.I. 87 Santa Rosa, Callao – 2017, la técnica del muestreo fue no probabilístico, ya que los niños fueron elegidos de manera intencional o por conveniencia.

Tabla 4

Distribución de la población de niños

I.E	Aula	Grupo	Turno	Niños	Niñas	Total
I.E.I. N°7 Santa Rosa, del distrito del Callao, 2017	Responsabilidad	Control		10	14	24
	Honradez	Experimental	Mañana	8	16	25

Fuente: distribuciones en base anónima de matriculados.

Según Hernández (2010) “el muestreo es no probabilístico, porque la selección de los grupos no depende de la probabilidad, sino de las características del investigador o de su muestra” (p.240).

En consecuencia, teniendo en cuenta que se trabajó con una muestra no probabilística, se estudiaron todos los elementos que conformaron la población que estuvo dividida en dos grupos: el grupo control conformada por 24 niños del aula responsabilidad y el grupo experimental conformada por 25 niños de la aula honradez.

Unidad de análisis

Hernández et al. (2014) explicó que: “Es el objeto del cual se desea obtener información estadística” (p.174).

El autor sostiene que la unidad de análisis nos beneficia en el proceso de datos estadísticos, las cuales son imprescindibles para las necesidades en las que se requieren su atención.

Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

Técnicas:

Arias (2006) mencionó que: “la observación es una técnica que consiste en visualizar o captar mediante la vista, en forma sistemática, cualquier hecho, fenómeno o situación que se produzca en la naturaleza o en la sociedad”. (p.69).

El objetivo de la observación fue poder estudiar en qué nivel de habilidades sociales se encontraban los niños y así poder realizar la prueba piloto para la confiabilidad del instrumento de habilidades sociales.

Instrumentos:

Se utilizó como instrumento la escala valorativa ya que está dentro de los parámetros de la técnica de observación (Barrera, 2000).

Ortiz (2004) menciona que la ficha de observación: “es un instrumento de la técnica de observación; su estructura corresponde a la sistematicidad de los aspectos que se prevé registrar acerca del objeto (fenómeno observable)” (p.73).

Por consiguiente, como trabajamos con la ficha de observación esto nos permitió registrar información precisa de lo observado, además está conformado con un indicador de 25 ítems, considerando en cuenta la escala de Likert cada uno ellos con tres opciones de respuesta.

En la siguiente tabla se detalla la información:

Tabla 5

Niveles de la escala de Likert

Escala	
Inicio	1
Proceso	2
Logro	3

Fuente: Elaborado por la investigadora

Tabla 6

Rangos y puntajes

DIMENSIONES	RANGOS DE PUNTAJE		
	ALTO	REGULAR	BAJO
Habilidades sociales básicas	19 - 24	15 - 18	9- 14
Habilidades sociales avanzadas			
Habilidades relacionadas con los sentimientos,	29 - 37	21 - 28	12 - 20

Fuente: Elaborado por la investigadora

Validez

Arias (2006) señaló que: “la validez del cuestionario significa que las preguntas o ítems deben tener una correspondencia directa con los objetivos de la investigación” (p.79).

Debido a esto es preciso someter el instrumento a una validación de contenido que se formaliza por la opinión de un juicio de expertos, pues de esta manera podrá ser aplicable y óptimo.

En la siguiente tabla se detalla la información:

Tabla 7

Validación de juicios de expertos

Nº	Expertos	Pertinencia	Relevancia	Claridad	Calificación
01	Dra. Silvia Rodríguez Melgar	SI	SI	SI	Aplicable
02	Dra. Juana Cruz Montero	SI	SI	SI	Aplicable
03	Dra. Ana Correa Colonio	SI	SI	SI	Aplicable

Fuente: Elaborado por la investigadora

Confiabilidad y fiabilidad

Herrera (2010) señalo que: “la confiabilidad es el grado en que un instrumento produce resultados consistentes y coherentes, tenemos que 0,60 a 0,65 Confiable, 0,66 a 0,71 Muy Confiable y 0,72 a 0,99 altamente confiable” (párr.3).

Para medir el nivel de confiabilidad del instrumento de medición de la variable dependiente habilidades sociales, se ha recurrido a la prueba de Alfa de Cronbach.

Tabla 8

Escala de confiabilidad

CRITERIO DE VALORES	
No es confiable	-1 a 0
Baja confiabilidad	0.01 a 0.49
Moderada confiabilidad	0.5 a 0.75
Fuerte confiabilidad	0.76 a 0.89
Alta confiabilidad	0.9 a 1

Fuente: Elaborado por la investigadora.

Fiabilidad

Kerlinger (2001) señaló: “Grado en que un instrumento produce resultados consistentes y coherentes. Su aplicación repetida al mismo sujeto u objeto produce resultados iguales” (p. 44).

La prueba piloto que se tomó fue para 15 niños de 5 años en la cual se comprobó la fiabilidad del instrumento para el variable dependiente (habilidades sociales) que estuvo conformado por 25 ítems alcanzando un valor de 0,844 demostró un nivel de alta confiabilidad.

Tabla 9

Confiabilidad y fiabilidad del instrumento (Alfa de cronbach)

		TEST	RETEST
TES	Correlación de Pearson	1	,844^^
	Sig.(bilateral).		,000
	N	15	15
RETEST	Correlación de Pearson	,844^^	1
	Sig.(bilateral).	,000	
	N	15	15

La correlación es significativa al nivel 0,01(bilateral)

Fuente recuperado de la base de datos SPSS

Método de análisis de datos

En la siguiente investigación se utilizó: tablas y figuras que facilitaron la interpretación de los resultados.

Análisis descriptivo

Tomas (2010) mencionó que:

[...] “La estadística descriptiva pretende describir, analizar y representar las características que existen en un conjunto de datos” [...] (p.14).

Por lo tanto, la descriptiva permitió seleccionar e manifestar los resultados de los ítems mencionados en la ficha de observación aplicados en los niños de 5 años fue obtenida de cada variable.

Luego de la recolección de datos, se procedió al procesamiento de la información se utilizó para ello el SPSS: para procesar los datos recolectados en la prueba piloto del instrumento de habilidades sociales para poder medir la confiabilidad de dicho instrumento. Observación para posteriormente interpretar los resultados a través gráficos de barra.

Análisis inferencial

Rojas y Solano (2006) refirió que:

“[...] abarca aquellos métodos y conjunto de técnicas que se utilizan para obtener conclusiones sobre leyes de comportamiento de una población basándose en los datos de muestras tomadas de esa población” (p.8).

Por lo cual, la inferencial permitió demostrar la hipótesis y por ende en esta investigación, se utilizó la prueba piloto para las evidencias de la variable independientes porque se ha trabajado con dos grupos diferentes y de esta manera, los valores obtenidos en esta investigación son cuantitativos manifestando que los datos son paramétricos, además se utilizó como apoyo del SPSS que también se usó para el análisis de los datos.

En el proceso de la investigación se realizó un análisis descriptivo e inferencial con el apoyo del programa IBM SPSS Statistics Base 23.0 que se utilizó también para el análisis de los datos.

Aspectos éticos

La presente investigación, se centra en los principios éticos primordiales, es decir, todos los documentos manipulados para la construcción y producción del

presente trabajo de investigación se ha citado las fuentes respetando de acuerdo a las normas APA. Además, se ha evitado cometer algún plagio o errores de ortografía al margen de la norma antes indicada.

La población y muestra seleccionada para desarrollar la investigación se ha procedido teniendo en cuenta la aceptación y conformidad de los estudiantes de la institución educativa que nos ha servido para consolidar el presente proyecto.

La información adquirida guardará y difundirá solo los resultados generales de la ficha de observación por ningún motivo se difundirán los nombres de los niños(a) que participaron en el estudio a fin de respetar y proteger su identidad éstas se mantendrán anónimos. El análisis de la realidad a investigar se realizará a nivel macro y conjunto, por ende, los resultados que servirán únicamente para disponer relaciones y tendencias potenciales del grupo muestra.

RESULTADOS

Resultados estadísticos

Estadística descriptiva

Tabla 10

Comparación entre el pre test y post test del desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I. 87 Santa Rosa, Callao.

			Test			
			pre contro 1	pre experimental	pues contro 1	pues experi mental
Habili dades Social es	inicio	Recuento	18	20	21	0
		% dentro de Test	75,0%	80,0%	87,5%	0,0%
	proceso	Recuento	6	5	3	7
		% dentro de Test	25,0%	20,0%	12,5%	28,0%
	logro	Recuento	0	0	0	18
		% dentro de Test	0,0%	0,0%	0,0%	72,0%
Total		Recuento	24	25	24	25
		% dentro de Test	100,0 %	100,0%	100,0 %	100,0 %

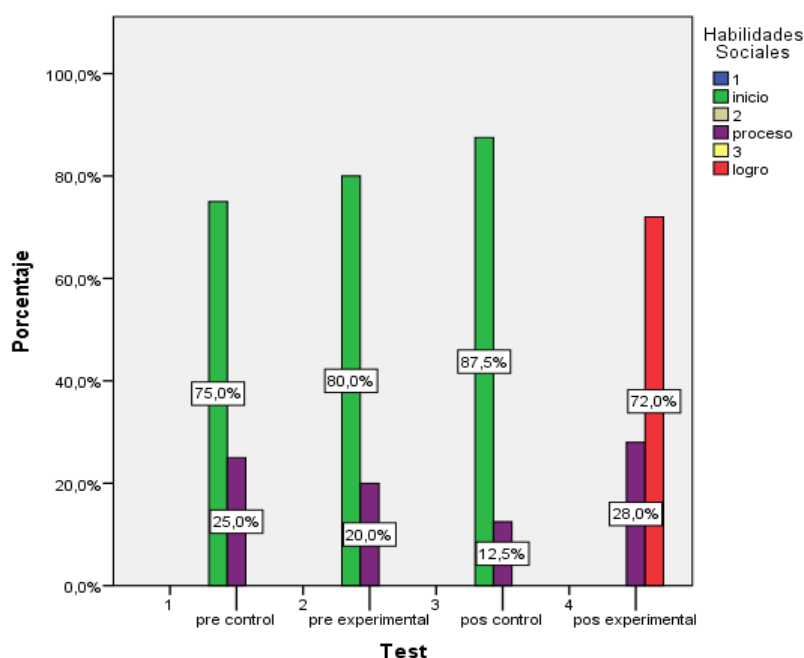


Figura 1. Comparación porcentual entre el pre y post test del desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I. 87 Santa Rosa, Callao.

Interpretación:

De los resultados de la figura 1 y tabla 9 se visualiza en relación a la variable habilidades sociales en la medida pre test (experimental) presentó una disminución notable de 80% del total de estudiantes que llegaron a un nivel bajo de 0% del total en este nivel luego de aplicar el programa de juegos simbólicos. De igual manera, en la figura 1 se diferencia que ningún estudiante llegaba a niveles altos de esta habilidad, por lo contrario, en la medida pos test (experimental) se aprecia que el 72% del total presentó alto nivel de habilidad social.

Resultados de las dimensiones

Tabla 11

Comparación entre el pre y post test del desarrollo de las habilidades sociales básicas en niños de cinco años de la I.E.I. N°87 Santa Rosa, Callao.

			Test			
			pre control	pre experimental	pues control	pues experimental
Habilidades Sociales Básicas	inicio	Recuento	19	20	20	0
		% dentro de Test	79,2%	80,0%	83,3%	0,0%
	proceso	Recuento	5	5	4	7
		% dentro de Test	20,8%	20,0%	16,7%	28,0%
	logro	Recuento	0	0	0	18
		% dentro de Test	0,0%	0,0%	0,0%	72,0%
Total		Recuento	24	25	24	25
		% dentro de Test	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

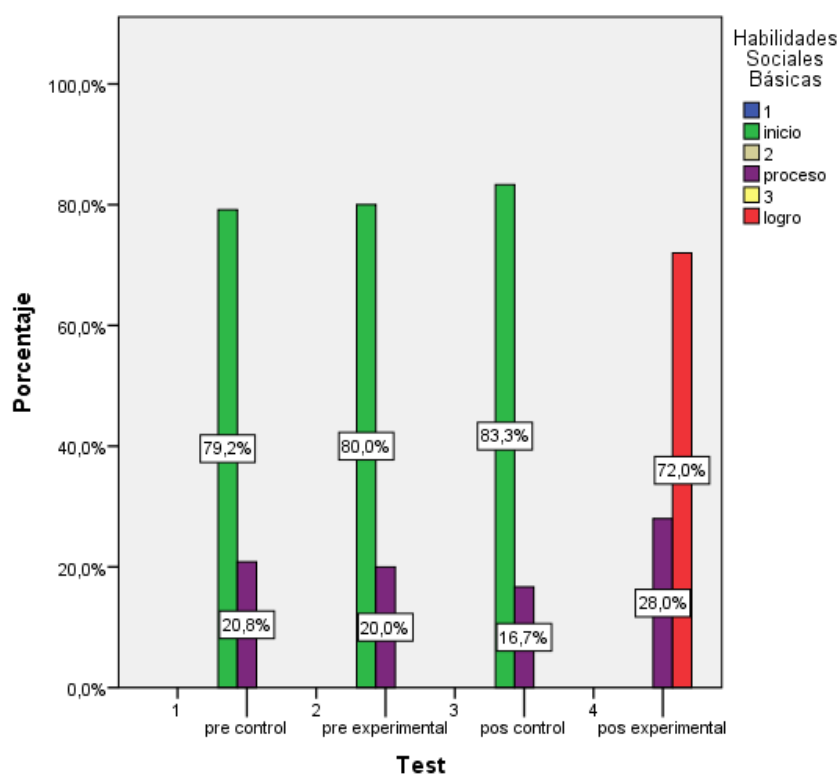


Figura 2. Comparación porcentual entre el pre y post test de las habilidades sociales básicas en niños de cinco años de la I.E.I. 87 Santa Rosa, Callao.

Interpretación:

De los resultados de la figura 2 y tabla 10 se visualiza en relación a la dimensión de habilidades sociales básicas, en la medida pre test (experimental) presentó una disminución notable de 80% del total de estudiantes que llegaron a un nivel bajo de 0% del total en este nivel luego de aplicar el programa de juegos simbólicos. De igual manera, en la figura 12 se diferencia que ningún estudiante llegaba a niveles altos de esta habilidad, por lo contrario, en la medida pos test (experimental) se aprecia que el 72% del total presentó alto el nivel de habilidades sociales básicas.

Tabla 12

Comparación entre el pre y post test del desarrollo de las habilidades sociales avanzadas en niños de cinco años de la I.E.I. 87 Santa Rosa, Callao.

			Test			
			pre control	pre experimental	pues control	pues experimental
Habilidades Sociales Avanzadas	inicio	Recuento	19	22	21	2
		% dentro de Test	79,2%	88,0%	87,5%	8,0%
	proceso	Recuento	5	3	3	9
		% dentro de Test	20,8%	12,0%	12,5%	36,0%
	logro	Recuento	0	0	0	14
		% dentro de Test	0,0%	0,0%	0,0%	56,0%
Total		Recuento	24	25	24	25
		% dentro de Test	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

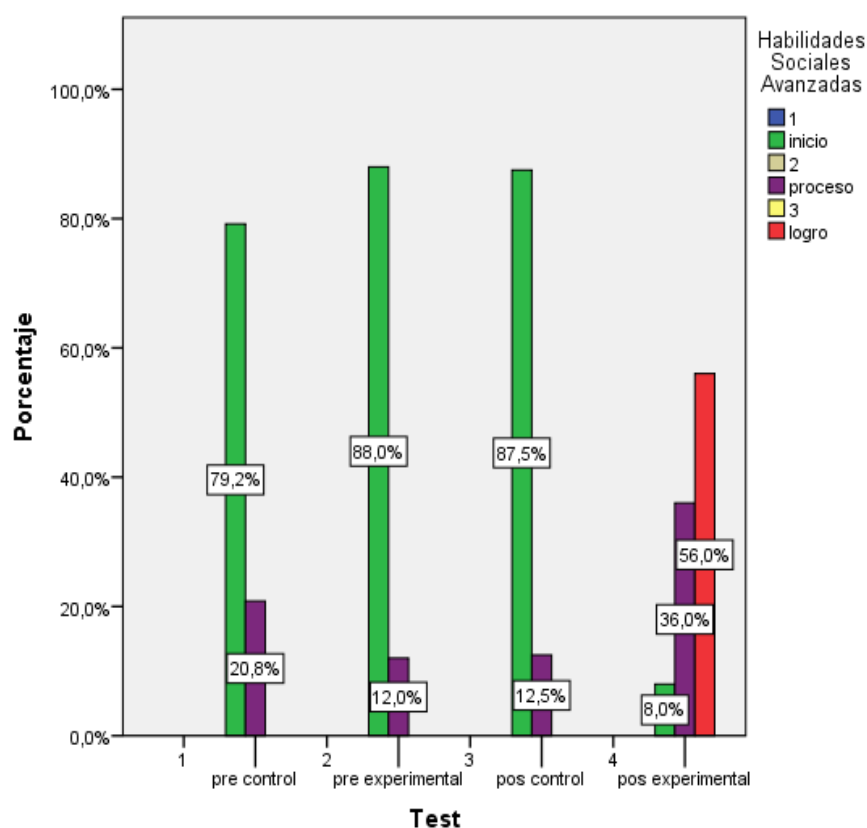


Figura 3. *Comparación porcentual entre el pre y post test del desarrollo de las habilidades sociales avanzadas en niños de cinco años de la I.E.I.87 Santa Rosa, Callao.*

Interpretación:

En relación a la figura 3 y tabla 11 (habilidades sociales avanzadas) se presentó en un primer momento que el 88% estudiantes que lo lograban a nivel bajo, y posteriormente al programa quedo 8% de los estudiantes en dicho nivel. En el nivel alto, en la medición pretexto(experimental) ningunos estudiantes llegaban a esta categoría, pero luego de aplicar el programa el 56% del total de estudiantes presentó nivel alto de estas habilidades avanzadas lo cual permitió a los niños poder dar y seguir instrucciones, pedir ayuda, pedir disculpas reconociendo su falta y de imponer su opinión ante sus compañeros.

Tabla 13

Comparación entre el pre y post test del desarrollo de las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos en niños de cinco años de la I.E.I. 87 Santa Rosa, Callao.

			Test			
			pre contr ol	pre experime ntal	pues contr ol	pues experim ental
Habilidades Sociales Relacionadas con los Sentimientos	Inicio	Recuento	19	17	10	0
		% dentro de Test	79,2%	68,0%	41,7 %	0,0%
	proceso	Recuento	5	8	14	6
		% dentro de Test	20,8%	32,0%	58,3 %	24,0%
	logro	Recuento	0	0	0	19
		% dentro de Test	0,0%	0,0%	0,0 %	76,0%
Total		Recuento	24	25	24	25
		% dentro de Test	100,0%	100,0%	100, 0%	100,0 %

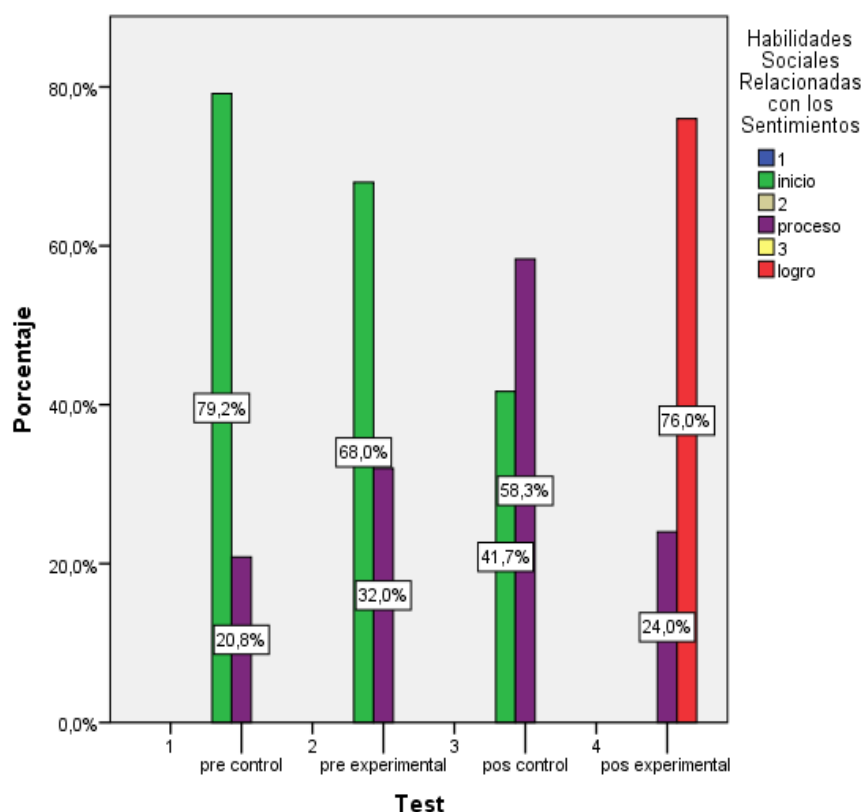


Figura 4. Comparación porcentual entre el pre y post test del desarrollo de las las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos en niños de cinco años de la I.E.I. 87 Santa Rosa, Callao.

Interpretación:

En cuanto a la figura 4 y tabla 12, se puede observar que, en las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos, el 68 % de los estudiantes presentaba un nivel bajo de este tipo de habilidad antes de iniciar el programa, pero en la medición postes(experimental), ningún niño. Ningún estudiante llegaba a nivel alto (0%) antes de aplicar el programa, y luego de realizarse, el 76% de ellos presentaba un nivel alto de estas habilidades; por tanto, este porcentaje de niños y niñas lograron reconocer y comprender las emociones que experimentaron, comprendieron lo que sentían los demás, expresaron adecuadamente sus sentimientos a sus compañeros y expresaron afecto a otros.

Prueba de normalidad

Tabla 14

Prueba de normalidad

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Habilidades Sociales	,278	98	,000	,743	98	,000
Habilidades Sociales Básicas	,270	98	,000	,811	98	,000
Habilidades Sociales Avanzadas	,256	98	,000	,778	98	,000
Habilidades Sociales Relacionadas con los Sentimientos	,283	98	,000	,759	98	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Interpretación:

Se utilizó la figura y tabla 14 de estadística de Kolmogorov-Smirnov, puesto que nivel de significación de prueba es menor a 0.05, se puede afirmar que los datos no presentan distribución normal por eso se asumió el estadístico de hipótesis de la prueba no paramétrica de U de Mann-Whitney, pero si el nivel de significancia de prueba es mayor a 0.05 afirmaría que los datos presentan distribución normal y se utilizaría la prueba de estadística de Shapiro-Wilk.

Estadística inferencial

Para el análisis inferencial habiéndose establecido previamente la prueba de normalidad, el método a aplicar es no paramétrico y la prueba es de U de Mann Whitney la cual permite comparar dos muestras independientes.

Prueba de hipótesis

Hipótesis general

H₀: La aplicación del programa Juego simbólico no influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I. 87 Santa Rosa, Callao, 2017.

H₁: La aplicación del programa Juego simbólico influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I. 87 Santa Rosa, Callao, 2017.

Nivel de significación de prueba: 0.05

Valor de significación de prueba: p

Decisión de prueba: $p < \alpha$; se rechaza la hipótesis nula

Tabla 15

Niveles y rangos y prueba de hipótesis del desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I.87 Santa Rosa, Callao.

Rangos						
	Test	N	Rango promedio	Suma de rangos	Parámetros	valores
Habilidades Sociales	pos control	24	12,94	310,50	U de Mann-Whitney	.000
	pos experimental	25	36,58	914,50	Z	-6,231
	Total	49			Sig. asintótica (bilateral)	.000

Interpretación:

De los resultados de la tabla 15 se visualiza, se tienen los niveles y rangos del estudio. Donde se aprecia que el valor de U de Mann-Whitney es de .000, así mismo el $Z_c = -6,231$ y el valor del $Z_{critico}$ de 1.96; puesto que el $Z_c < Z_{critico}$ se rechaza la hipótesis nula, así mismo el $p < \alpha$; $.0000 < 0.05$, implicando que la aplicación del programa Juego simbólico influye en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I. 87 Santa Rosa, Callao.

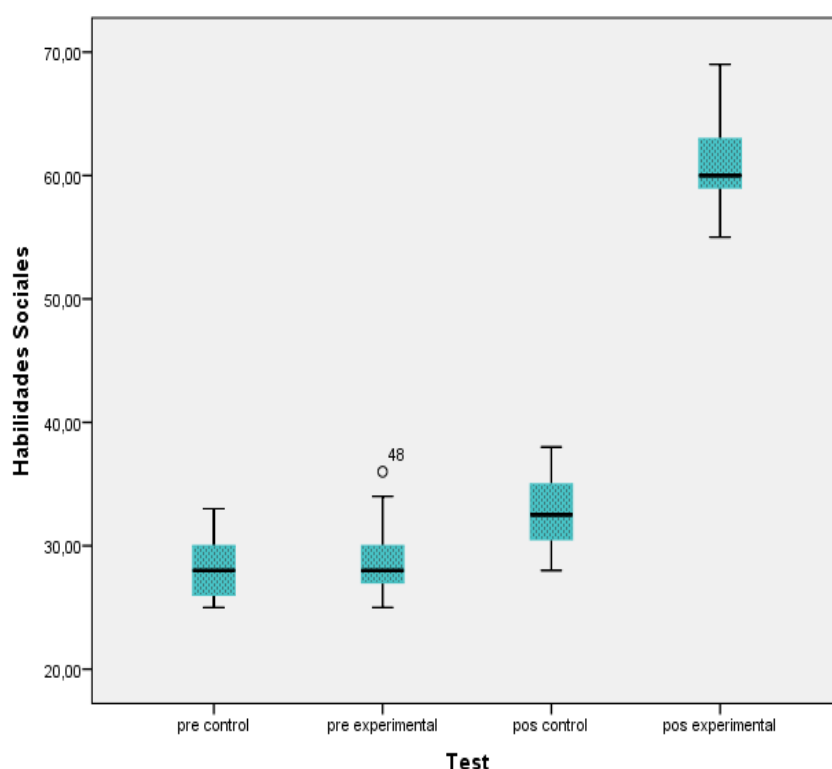


Figura 5. Diagrama de cajas y bigotes para comparar porcentual entre el pre test y pos test en el desarrollo de las las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I. 87 Santa Rosa, Callao.

Interpretación:

En el presente diagrama de cajas y bigotes permite identificar que en un primer momento (pre test) las distribuciones son casi similares en grupos, lo cual se evidencia que no existen diferencias significativas entre el (GE) Y (GC), sin embargo se puede evidenciar que no existen diferencias significativas entre pre

test y pos test del (GC), En relación al post test se evidencia que existe diferencias significativa entre el (GC y GE). Por tanto se concluyó que hay diferencias significativas entre pre test y pos test porque fue superada por la mediana del (GE) cumpliéndose así las condiciones básicas que demuestra la efectividad de la aplicación del programa Juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I. 87 Santa Rosa, Callao.

Hipótesis específicos

H₀: La aplicación del programa Juego simbólico no influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en niños de cinco años de la I.E.I. 87 Santa Rosa, Callao, 2017.

H₁: La aplicación del programa Juego simbólico influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en niños de cinco años de la I.E.I. 87 Santa Rosa, Callao, 2017.

Nivel de significación de prueba: 0.05

Valor de significación de prueba: p

Decisión de prueba: $p < \alpha$; se rechaza la hipótesis nula

Tabla 16

Niveles y rangos y prueba de hipótesis del desarrollo del desarrollo de las habilidades sociales básicas en niños de cinco años de la I.E.I. N°87 Santa Rosa, Callao.

Rangos						
	Test	N	Rango promedio	Suma de rangos	Parámetros	valores
Habilidades Sociales Básicas	pues control	24	13,08	314,00	U de Mann-Whitney	.000
	pos experimental	25	36,44	911,00	Z	-6,127
	Total	58			Sig. asintótica (bilateral)	.000

Interpretación:

De los resultados de la tabla que se visualiza, se tienen los niveles y rangos del estudio. Donde se aprecia que el valor de U de Mann-Whitney es de .000, así mismo el $Z_c = -6,127$ y el valor del $Z_{critico}$ de 1.96; puesto que el $Z_c < Z_{critico}$ se rechaza la hipótesis nula, así mismo el $p < \alpha$; $.0000 < 0.05$, implicando que la aplicación del programa Juego simbólico influye en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I. 87 Santa Rosa, Callao.

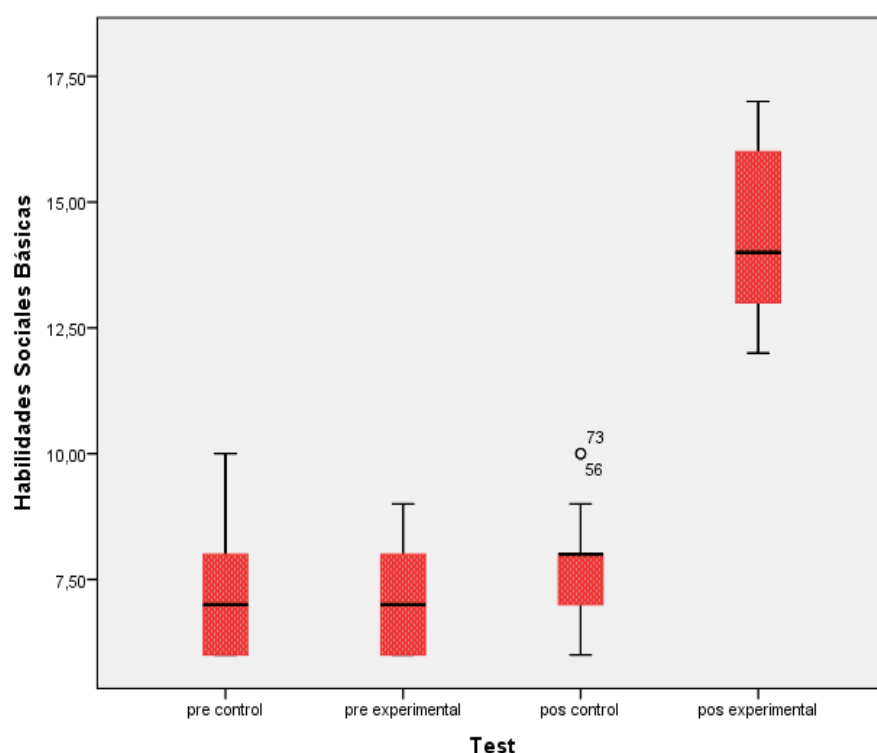


Figura 6. Diagrama de cajas y bigotes para comparar porcentual entre el pre test y pos test en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en niños de cinco años de la I.E.I. 87 Santa Rosa, Callao.

Interpretación:

En el presente diagrama de cajas y bigotes permite identificar que en un primer momento (pre test) las distribuciones son casi similares en grupos, lo cual se evidencia que no existen diferencias significativas entre el (GE) Y (GC), sin embargo se puede evidenciar que no existen diferencias significativas entre pre test y pos test del (GC), En relación al post test se evidencia que existe diferencias

significativa entre el (GC y GE). Por tanto se concluyó que hay diferencias significativas entre pre test y pos test porque fue superada por la mediana del (GE) cumpliéndose así las condiciones básicas que demuestra la efectividad de la aplicación del programa Juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en niños de cinco años de la I.E.I. 87 Santa Rosa, Callao.

Ho: La aplicación del programa Juego simbólico no influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales avanzadas en niños de cinco años de la I.E.I. 87 Santa Rosa, Callao, 2017.

Hi: La aplicación del programa Juego simbólico influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales avanzadas en niños de cinco años de la I.E.I. 87 Santa Rosa, Callao, 2017.

Nivel de significación de prueba: 0.05

Valor de significación de prueba: p

Decisión de prueba: $p < \alpha$; se rechaza la hipótesis nula

Tabla 17

Niveles y rangos y prueba de hipótesis del desarrollo de las habilidades sociales

Rangos							<i>avanzadas en niños de cinco años de la institución educativa N°87 Santa</i>
	Test	N	Rango promedio	Suma de rangos	Parámetros	valores	
Habilidades Sociales Avanzadas	pues control	24	14,19	340,50	U de Mann-Whitney	.000	
	pos experimental	25	35,38	884,50	Z	- 5,600	
	Total	49			Sig. asintótica (bilateral)	.000	

Rosa, Callao.

Interpretación:

De los resultados de la tabla 17 y figura 6 que se visualiza, se tienen los niveles y rangos del estudio. Donde se aprecia que el valor de U de Mann-Whitney es de .000, así mismo el $Z_c = -5.600$ y el valor del $Z_{critico}$ de 1.96; puesto que el $Z_c < Z_{critico}$ se rechaza la hipótesis nula, así mismo el $p < \alpha$; $.0000 < 0.05$, implicando que es eficaz el programa Juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales avanzadas en niños de cinco años de la I.E.I. 87 Santa Rosa, Callao.

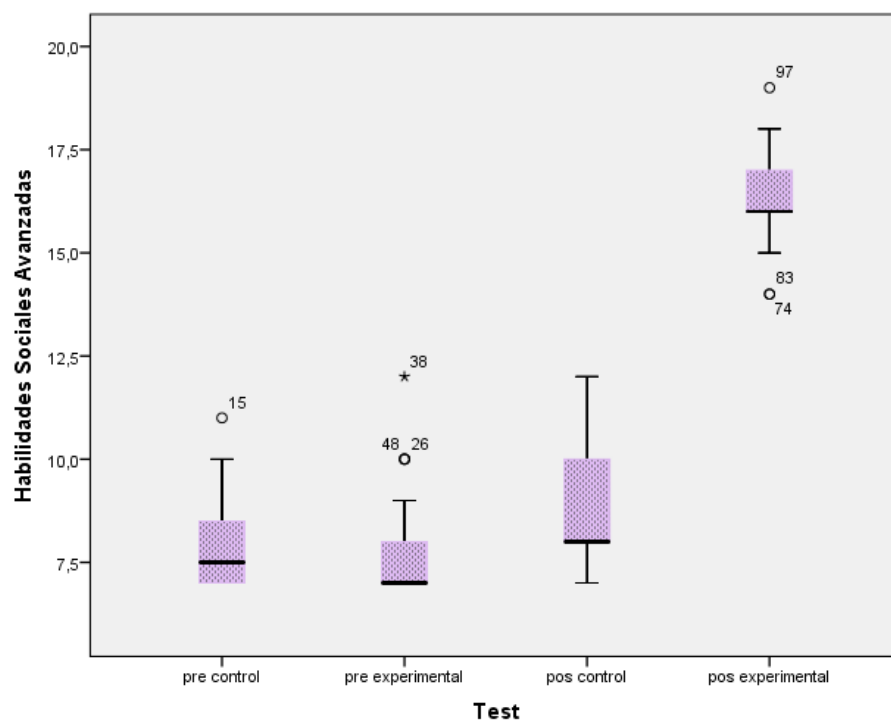


Figura 7. Diagrama de cajas y bigotes para comparar porcentual entre el pre y post test en el desarrollo de las habilidades sociales avanzadas en niños de cinco años de la I.E.I. 87 Santa Rosa, Callao.

Interpretación:

En el presente diagrama de cajas y bigotes permite identificar que en un primer momento (pre test) las distribuciones son casi similares en grupos, lo cual se evidencia que no existen diferencias significativas entre el (GE) Y (GC),sin embargo se puede evidenciar que no existen diferencias significativas entre pre test y pos test del (GC),En relación al pos test se evidencia que existe diferencias significativa entre el (GC y GE).Por tanto se concluyó que hay diferencias significativas entre pre test y pos test porque fue superada por la mediana del (GE) cumpliéndose así las condiciones básicas que demuestra la efectividad de la aplicación del programa Juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales avanzadas en niños de cinco años de la I.E.I. 87 Santa Rosa,Callao.

Ho: La aplicación del programa Juego simbólico no influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos en niños de cinco años de la I.E.I. Santa Rosa, Callao.

Hi: La aplicación del programa Juego simbólico influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos en niños de cinco años de la I.E.I. 87 Santa Rosa, Callao, 2017.

Nivel de significación de prueba: 0.05

Valor de significación de prueba: p

Decisión de prueba: $p < \alpha$; se rechaza la hipótesis nula

Tabla 18

Niveles y rangos y prueba de hipótesis del desarrollo de las habilidades relacionadas con los sentimientos en niños de cinco años de la I.E.I. 87 Santa Rosa, Callao.

Rangos						
	Test	N	Rango promedio	Suma de rangos	Parámetros	valores
Habilidades Sociales Relacionadas con los Sentimientos	pues control	24	14,25	342,00	U de Mann-Whitney	.000
	pues experimental	25	35,32	883,00	Z	-5,546
	Total	49			Sig. asintótica (bilateral)	.000

Interpretación:

De los resultados de la tabla que se visualiza, se tienen los niveles y rangos del estudio. Donde se aprecia que el valor de U de Mann-Whitney es de .000, así mismo el $Z_c = -5.546$ y el valor del $Z_{critico}$ de 1.96; puesto que el $Z_c < Z_{critico}$ se rechaza la hipótesis nula, así mismo el $p < \alpha$; $.0000 < 0.05$, implicando la aplicación del programa Juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos en niños de cinco años de la I.E.I. 87 Santa Rosa, Callao.

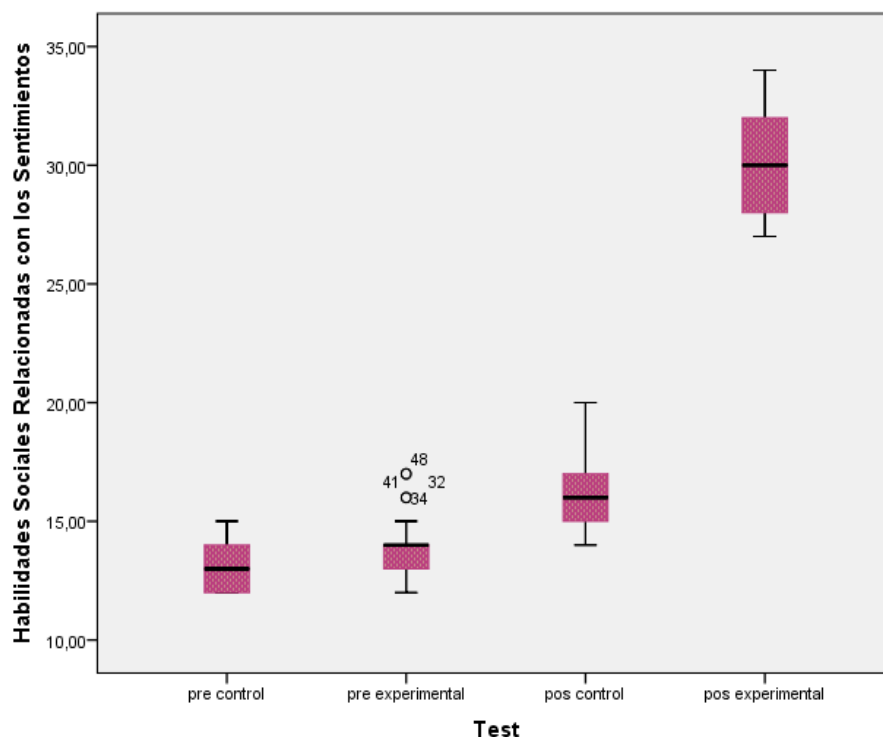


Figura 8. Diagrama de cajas y bigotes para comparar porcentual entre el pre test y pos test en el desarrollo de las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos en niños de cinco años de la I.E.I. 87 Santa Rosa, Callao.

Interpretación:

En el presente diagrama de cajas y bigotes permite identificar que en un primer momento (pre test) las distribuciones son casi similares en grupos, lo cual se

evidencia que no existen diferencias significativas entre el (GE) Y (GC),sin embargo se puede evidenciar que no existen diferencias significativas entre pre test y pos test del (GC),En relación al post test se evidencia que existe diferencias significativa entre el (GC y GE).Por tanto se concluyó que hay diferencias significativas entre pre test y pos test porque fue superada por la mediana del (GE) cumpliéndose así las condiciones básicas que demuestra la efectividad de la aplicación del programa Juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos en niños de cinco años de la I.E.I. 87 Santa Rosa, Callao.

DISCUSIÓN

En la presente investigación se corroboró cada uno de las hipótesis a través de la prueba U de Mann-Whitney que arrojó un $p < \alpha$; $.0000 < 0.05$ por lo que se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la nula. En cuanto la hipótesis general tuvo el valor $Z_c = -6,231 < -1.96$, indicando que existen diferencias significativas entre las puntuaciones del grupo control y experimental al obtener el valor $p < \alpha$; $.000 < 0.05$, por ello se rechaza la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis de la investigación. Los resultados de la presente investigación son similares a lo encontrado por Gutiérrez (2008), realizó la investigación estrategias para mejorar las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años del parvulario del colegio Montessori British School de la Universidad de la Sabana, Bogotá, el cual tuvo como objetivo el desarrollo de estrategias para mejorar las habilidades sociales; concluyo que las estrategias utilizadas fueron herramientas efectivas en la solución del problema planteado, ya que estas habilidades sociales permitieron fortalecer las conductas sociales que los estudiantes interactúen de una forma más adecuada con las personas que les rodean. Así mismo, estos resultados son coincidentes con los hallazgos de Grados y Mercado (2008) quienes investigaron la Influencia de la Enseñanza de las Habilidades Pro sociales en el mejoramiento del Desarrollo Social de los niños de 5 años, del I.I.E.T. Dulce Empezar, de la ciudad de Trujillo, 2008, concluyeron que los niños y las niñas, según el post test de habilidades pro sociales, lograron mejorar significativamente en un nivel alto sus habilidades pro

sociales referidas a la amistad y a manejo de los sentimientos, destrezas de organización y mejora de los niveles de comunicación . Las coincidencias son similares al estudio de Maguiña (2016) en su estudio el juego cooperativo para el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa San José de la Pascana, Comas, 2016 también coincidió que el juego cooperativo incluye significativamente para el desarrollo de las habilidades sociales. Las habilidades sociales son inferidas como un conjunto de comportamientos aprendidos, el cual permite comunicarse de forma eficaz a los demás. Peñafiel (2010) menciona: que “las habilidades sociales son un conjunto de comportamientos interpersonales complejos que se ponen en juego en la interacción con otras personas” (p.10). Son conductas realizadas por una persona que permiten desenvolverse en la esfera social expresando sus sentimientos, actitudes, deseos y opiniones, respetando esas conductas en los demás. (Betina, 2011, parr.3), tales los resultados pueden explicar que a partir de la influencia ejercida por la aplicación del programa Juego simbólico se ha demostrado que influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales entre estudiante del grupo experimental obteniendo así el 72% de logro, dichas habilidades se desarrollaron con la aplicación del programa.

En la hipótesis específico habilidades sociales básicas se obtuvo el valor $Z_c = -6,127 < -196$ indicando que existen diferencias significativas entre las puntuaciones del grupo control y experimental al obtener un valor $p < \alpha$; $.000 < 0.05$ por ello se rechaza la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis de la investigación. Los resultados de la presente investigación son similares a lo encontrado por García y Rubio, (2012) quienes investigaron el juego cooperativo y las relaciones sociales en niños de preescolar, Hidalgo – México quienes concluyeron que el análisis de los datos permite afirmar que hubo mejoras en las habilidades sociales trabajadas como comunicación, empatía, solidaridad y agradecer. Los niños se volvieron más atentos a la hora de escuchar, muestran claros sentimientos de solidaridad y empatía hacia otras personas, además respetan de forma más consciente establecidas por la maestra, entendiéndolas como una forma que mejora la convivencia. Así mismo estos resultados son coincidentes con los hallazgos de Pérez y Paniora (2012). quienes con su estudio El juego-trabajo y las

habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E. San Benito, Carabayllo, Lima. Y concluyeron que el resultado existe una relación significativa entre el juego trabajo y el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años. Al determinar la relación que existe entre el juego – trabajo y las habilidades de autonomía, relaciones sociales, lenguaje y comunicación. Las coincidencias se explican debido a que las habilidades de interacción. Dichas habilidades son esenciales y las más simples de aprender en la vida de acuerdo al medio donde se desarrolla la persona Goldstein (como cito en Maguiña, 2016): Estas habilidades son las primeras y las más simples de aprender a lo largo de la vida de acuerdo al contexto en el que se desenvuelva la persona, son esenciales para crear y mantener una buena comunicación con todas las personas (p. 24), tales resultados pueden explicar que a partir de la influencia ejercida por la aplicación del programa Juego simbólico se ha demostrado que influye en el desarrollo de las habilidades sociales básicas entre estudiante del grupo experimental.

Para la siguiente hipótesis específica, habilidades sociales avanzadas se corroboró que se tuvo el valor $Z_c = -5,600 < -196$ lo cual demuestra que existen diferencias significativas entre las puntuaciones del grupo control y experimental al obtener el valor $p < \alpha; ,000 < 0.05$, por ello se rechaza la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis de la investigación. Los resultados de la presente investigación son similares a lo encontrado por Gutiérrez (2008), quien investigó estrategias para mejorar las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años del parvulario del colegio Montessori British School de la Universidad de la Sabana de Bogotá y la presente investigación arribó a la siguiente conclusión: las estrategias utilizadas como escuchar, seguir instrucciones, ayudar, saludar y pedir disculpas son herramientas efectivas en la solución del problema planteado para el desarrollo de habilidades sociales en niños de parvulario Pombo, ya que estas habilidades sociales permiten que los estudiantes interactúen de una forma más adecuada con las personas que les rodean y desarrollen una mejor autoestima. Así mismo Ortecho, y Quijano (2011) quienes investigaron el Programa de juegos cooperativos para mejorar el desarrollo social de los niños de 4 años del J.N. 207 “Alfredo Pinillos Goicochea” de la ciudad de Trujillo en el año 2011, Perú concluyeron que el programa de juegos cooperativos ha permitido mejorar

significativamente el desarrollo social en niños de 4 años del J.N. 207 Alfredo Pinillos Goicochea de la ciudad de Trujillo en el año 2011 con un nivel de significancia de 5.18 según la prueba T Student. Los niños y niñas del grupo experimental mejoraron su desarrollo social con una diferencia de 13.1 entre el pre-test y post test. Según los indicadores del instrumento lograron un mejor desempeño en los indicadores de Actitudes Sociales e Identidad Personal y Autonomía, logrando un mejor desarrollo social. Las coincidencias se explican debido a que las habilidades nos permiten relacionarnos de manera apropiada en nuestro contexto y relacionarnos favorablemente con los demás lo cual nos ayudara para una adecuada comunicación. Maguiña (2016) señaló que: “una vez aprendidas las habilidades sociales básicas, se construyen las habilidades sociales avanzadas, para desenvolvernó en el mundo que nos rodea y relacionarnos satisfactoriamente con los demás “p. 24)., tales los resultados pueden explicar que a partir de la influencia ejercida por la aplicación del programa simbólico se ha demostrado que influye en el desarrollo de las habilidades avanzadas estudiante del grupo experimental.

Por otro lado, la tercera hipótesis específica habilidades sociales relacionados con los sentimientos se tuvo el valor $Z_c = -5,546 < -196$ indicando que existen diferencias significativas entre las puntuaciones del grupo control y experimental al obtener un valor $p < \alpha$; $.000 < 0.05$ por ello se rechaza la Hipótesis nula y aceptamos la Hipótesis de la investigación. Los resultados de la presente investigación son similares a lo encontrado por Llanos (2006) quien investigó efectos de un programa de enseñanza en habilidades sociales de la Universidad de Granada de España, este estudio tuvo como resultado que un 52,9% se encuentran en un nivel alto y concluyo que el programa tuvo un impacto positivo; se observó los beneficios del programa de enseñanza en las habilidades sociales, además el programa ayuda a incrementar los aspectos positivos de la socialización y disminuye los negativos. Así mismo, estos resultados son coincidentes con los hallazgos de Camacho (2012) quien investigó el juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años de la Pontificia Universidad Católica, San Miguel, Lima y concluyo que la aplicación del programa de juegos manifestó que el grupo evaluado presenta un 81 %

participan emocionalmente ante las acciones de sus compañeras expresando alegría, al ayudar a sus compañeras , generando así tener una adecuada iniciativa para participar del juego cooperativo propuesto, también tuvo un efecto, logrando que el grupo puede ser consciente de sus emociones lo cual generó que cada participante se identifique y se interese por su compañero de juegos. Maguiña (2016) manifestó que dichas actitudes tienen que ver con diversos sentimientos: conocer los propios sentimientos, expresar los sentimientos, comprender los sentimientos de los demás, enfrentarse al enfado del otro, expresar afecto, resolver el miedo y auto recompensarse” (p.25). y del mismo modo discurrimos para los resultados de la investigación que los juegos se presentan como una herramienta primordial, dándonos la posibilidad que los niños sientan felicidad y placer al momento de ponerlo en práctica, tales resultados pueden explicar que a partir de la influencia ejercida por la aplicación del programa Juego simbólico se ha demostrado que influye en el desarrollo de las habilidades relacionados con los sentimientos entre estudiante del grupo experimental.

CONCLUSIÓN

Primero:

Se ha demostrado que el juego simbólico influye significativamente para el desarrollo de las habilidades sociales incrementando de manera efectiva en el grupo en las habilidades sociales básicas, habilidades sociales avanzadas y habilidades sociales relacionada con los sentimientos.

Segundo:

Existe una diferencia significativa entre el porcentaje del post test y el pres test que se realizó en los niños de cinco años después de la aplicación del programa juego simbólico, aumentando notablemente en un 72 % , desarrollando así las habilidades sociales con un nivel alto a diferencia de cuando se inició todos tenían un bajo nivel, esto quiere decir que el programa Juego cooperativo en el tiempo que se pudo aplicar tuvo un alto impacto en cuanto a estas habilidades sociales y confirmando que estos resultados son verídicos a través de los análisis estadísticos.

Tercero:

La habilidad social relacionada con los sentimientos tuvo un alto incremento de 76% y así de manera significativa en el grupo, las habilidades sociales básicas como iniciar y mantener una conversación aumento notablemente en un 72% con un nivel alto a diferencia de cuando se inició todos tenían un bajo nivel, y las habilidades avanzadas 56%, esto quiere decir que el programa juego simbólico tuvo un alto impacto en cuanto a estas habilidades sociales.

Cuarto:

El juego simbólico es una estrategia dinámica, innovadora, creativa que permite al docente poder aplicarla en las diferentes situaciones de aprendizaje para el desarrollo de la socialización de los niños. En esta investigación los niños de la Institución Educativa Santa Rosa, han respondido positivamente al programa de juegos simbólicos, desarrollando así ciertas habilidades sociales en el tiempo que se pudo aplicar.

RECOMENDACIONES

Primero:

El docente debe considerar en sus programas curriculares, la aplicación del programa Juego simbólico como una estrategia innovadora, ya que en la presente investigación se ha determinado que el programa mejora significativamente las habilidades sociales en niños de cinco años.

Segundo:

Incentivar a los docentes a seguir investigando diversas estrategias pedagógicas para desarrollar las habilidades sociales en los niños, puesto que permite al niño a desenvolverse, expresarse lo que siente, respetar las ideas u opiniones de sus compañeros, compartir y a la resolución de problemas los cuales son de vital importancia en la primera infancia porque esto repercutirá en un futuro.

Tercero:

Los educadores deben difundir y hacer partícipe a los padres de familia sobre la importancia del juego simbólico para el desarrollo de las habilidades sociales, brindándoles talleres en el cual se les enseñe la importancia del programa juego simbólico para satisfacer las necesidades de los niños y así obtener actitudes favorables.

Cuarto:

Se recomienda a todos los maestros en general que consideren la investigación como un aporte y al público en general interesado en reconocer el potencial del niño. Por ello, toda la comunidad educativa es consciente de su labor dinamizadora y facilitadora a través de la escuela y familia tendrán que contribuir a que la brecha de conocimiento, de ahí la importancia de estimular a los niños mediante los juegos simbólicos del programa.

REFERENCIAS

- Adelantado, V. (2002). *El afán de jugar: teoría y práctica de los juegos motores*. Barcelona. Editorial INDE publicaciones.
- Arias, F (2006). *El proyecto de investigación*. (6°ed).Caracas Venezuela. Editorial Episteme.
- Baena, G. (2014).*Metodología de la investigación*. (1°ed). México. Editorial Patria.
- Blanco, V (2012), *Teorías del juego*. Recuperado de: <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- Betina, A y Contiene, N (2011), *Las habilidades sociales en niños y adolescentes. Su importancia en la prevención de trastornos psicopatológico*. Argentina: Fundamentos en humanidades
- Camacho, L. (2012). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años* (Tesis de licenciatura). Recuperado de [http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/123456789/4441/CAMACHO MEDINA LAURA JUEGO SOCIALES.pdf?sequence=1](http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/123456789/4441/CAMACHO%20MEDINA%20LAURA%20JUEGO%20SOCIALES.pdf?sequence=1)
- Carrasco, S. (2006). *Metodología de la Investigación Científica*. Lima. Perú. Editorial San Marcos.
- Chipana, M. (2013). *Efecto del programa de juegos de habilidades sociales en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 674 – Villa María del Triunfo – 2013*. (Tesis de Postgrado). Universidad César Vallejo. Lima.
- Collado, G. (2003). *El juego debates y aportes desde la didáctica*. (2°ed).

México: Editorial Novedades
Educativas.<https://books.google.com.pe/books?id=BsDmmub5TREC&printsec=frontcover&dq=el+juego&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjaqMH Dqf3TAhVJYyYKHUacDY44ChDoAQgqMAI#v=onepage&q=el%20juego&f=false>

Franco, Y (2014). Tesis de Investigación. Población y Muestra. Tamayo y Tamayo. [Mensaje en un Blog] Venezuela.
Recuperado de: <http://goo.gl/Y0xWJM>

García, P y Rubio, A (2011). *El juego cooperativo y las relaciones sociales en niños de preescolar”, de la universidad Michoacana de san Nicolás de hidalgo* – México (Tesis de Licenciatura).

Grados, A y Mercado, Y (2008). Influencia de la Enseñanza de las Habilidades Pro sociales en el mejoramiento del Desarrollo Social de los niños de 5 años. (Tesis de Licenciatura).

Gutiérrez, C. (2008). *Estrategias para mejorar las habilidades sociales en niños y niñas del parvulario del colegio Montessori British School*. (Tesis de maestría). Universidad de la Sabana. Bogotá. Recuperado de: <http://goo.gl/UfuHWR>

Hernández, R., Fernández, C. & Baptista P. (2014). *Metodología de la Investigación*. México: Mc Graw Hill.

Hernández, R. (2014). *Metodología de la investigación* (6 ed.). México: McGraw-Hill.

Hurtado, I y Toro, J (2007). *Paradigmas y métodos de investigación en tiempos de cambio* (2°ed). Venezuela: Editorial CEC, SA.

Alcanza, A y Contiene N (2011), Las habilidades sociales en niños y

adolescentes. Su importancia en la prevención de trastornos psicopatológicos. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/184/18424417009.pdf>

Llanos, C (2006). Efectos de un programa de enseñanza en habilidades sociales. (Tesis Doctoral). Recuperado de: <http://hera.ugr.es/tesisugr/15885574.pdf>

McCune, L. (1995). *A normative study of representational play at the transition to lenguaje*. Develo mental Psicología, 31 (2), 198206.

Maguiña, G (2016). *El juego cooperativo para el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa San José de la Pascana del distrito de Comas* 2016. (Tesis de Licenciatura). Pontificia Universidad Cesar Vallejo. Lima.

Mihuire y Romero (2011). *Diferencias entre el juego simbólico y el vocabulario receptivo de los niños de 4 años de edad en la I.E.I "Módulo Santa Luzmila y 363 San Francisco de Asís" del distrito de Comas*. (Tesis de Postgrado). Universidad César Vallejo. Lima.

Montes de Oca, y Vega (2012). *Habilidades Sociales en preescolares tímidos*. Facultad de psicología, Universidad Autónoma de México. México. Recuperado de: <https://goo.gl/iPYKfW>

Nicolich, L. (1977). *Beyond sensorimotor intelligence: Assessment of symbolic maturity through analysis of pretend play*. Merril-Palmer Quarterly, 23, 89-99.

Ortecho, J y Quijano, M (2011). Programa de juegos cooperativos para mejorar el desarrollo social de los niños de 4 años. (Tesis de Licenciatura). Recuperado de: <http://revistas.unitru.edu.pe/index.php/PET/article/view/236>

- Peñafiel, E. y serrano, C. (2011). *Habilidades Sociales*. España: Editext.
- Pérez, R. y Paniora, K. (2013). *El juego-trabajo y las habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E San Benito - Carabayllo - 2012*. (Tesis de Postgrado). Universidad César Vallejo. Lima.
- Rodríguez, C. (2006). *Del ritmo al símbolo. Los signos en el nacimiento de la inteligencia*. Barcelona: Horsori.
- Salas, T. (2014). *El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo de lenguaje en los niños y niñas de 3 a 5 años de edad del centro infantil "Ejército #3" Ubicado en la ciudad de Quito*. Propuesta Alternativa. Ecuador. Recuperado de: <http://goo.gl/BM9DxE>
- Torres, J. (2008). *Efectos de un programa basado en el juego y juguete como mediadores lúdicos en la trasmisión y adquisición de valores y actitudes en el alumnado de 5 años*. (Tesis doctoral). Universidad de Granada. Madrid. Recuperado de: <http://goo.gl/V4MekU>
- Tomas, J. (2009). *Fundamentos de bioestadística y análisis de datos*. Barcelona: 1 Ed.Servie de Publicacions.
- Piaget, J. (1961). *La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño : imagen y representación*. Genova: Ed. Fondo de Cultura.
- Piaget, J. (2000). *La formación del símbolo en el niño. Imitación, juego y sueño. Imagen y representación* (J. Gutiérrez, Traductor). México: Fondo de Cultura Económica. (Trabajo original publicado en 1945)

ANEXOS

Anexo 01 Instrumento

Ficha de observación

Elaborado por Goldstein (1980)

Adaptado por Chamorro Rios Corazón Jemima

I. Datos generales:

Nombre:

Edad:

Aula:

Fecha Actual: _/_/_

El presente test tiene por finalidad saber el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en el que se encuentra el niño de 5 años:

INICIO	PROCESO	LOGRO
1	2	3

N°	ÍTEMS	1	2	3
1	Inicia una conversación con sus pares			
2	Mantiene una conversación			
3	Formula preguntas ante dudas que se le presente			
4	Dice su nombre y otros datos personales a la maestra			
5	Se presenta ante sus compañeros por propia iniciativa			
6	Da las gracias cuando corresponde			
7	Pide ayuda cuando la necesita			
8	Sigue instrucciones de sus compañeros			
9	Da instrucciones a sus compañeros			
10	Impone su opinión a sus compañeros			
11	Convince a sus compañeros al realizar una acción simbólica.			

12	Ayuda a quien lo necesita			
13	Pide disculpas a los demás cuando hace algo que sabe que está mal			
14	Reconoce y comprende las emociones que experimenta			
15	Permite que los demás conozcan lo que él siente			
16	Expresa adecuadamente sus sentimientos hacia sus compañeros			
17	Comprende lo que sienten los demás			
18	Intenta comprender el enfado de otra persona			
19	Expresa afecto a otros			
20	Reconoce sus miedos			
21	Reconoce sus logros			
22	Reconoce los logros de sus compañeros			
23	Logra resolver situaciones conflictivas			
24	Expresa una actitud positiva frente a un problema			
25	Pronuncia con claridad sus ideas			

Anexo 02.Ficha técnica

1) Nombre: Escala para medir las Habilidades Sociales

2) Autor: Godtens (1980)

Adaptado por Jemima Corazón Chamorro Rios

3) Objetivo: Demostrar los efectos del programa Juego simbólico para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de cinco años de la I.E.I 87 Santa Rosa, Callao, 2017

4) Lugar de aplicación: I.E.I N°87 Santa Rosa, Callao.

5) Forma de aplicación: Directa

6) Duración de la aplicación: 30 minutos

7) Descripción del instrumento: Este instrumento es una escala para medir las habilidades sociales de forma individual elaborado en base a las capacidades del área de comunicación y el área de personal social para niños y niñas de 5 años que consta de 25 Ítems .La evaluación es descriptiva literal de la aplicación del programa en el desarrollo de las habilidades sociales en sus tres dimensiones: habilidades sociales básicas, habilidades sociales avanzadas, habilidades sociales relacionada con los sentimientos, se plantea la interrogación , buscando respuesta interactuando con el programa de Juego Simbólico. Los Ítems se presenta en forma de valoración 1, 2, 3 lo cual se irá registrando la respuesta con un aspa.

8) Procedimiento de puntuación:

La escala de registro individual es utilizada durante la aplicación, es útil para ir registrando las respuestas anotando un aspa en el interior del recuadro correspondiente a la fila. Una vez finalizada la aplicación, se utilizará la hoja de corrección y puntuación.

Con respecto a la calificación, debemos precisar que la puntuación de cada ítem es descriptiva literal; pudiendo obtener el evaluador una puntuación final máxima de 20 y una mínima de 0.

Escala de puntuación es la siguiente:

Escala de puntuación es de las habilidades sociales

Puntaje	Nivel	Descripción
25 - 42	Inicio 1	Los niños/as cuya puntuación total se encuentra comprendida entre estos intervalos carecen de habilidades sociales.
43 - 58	Proceso 2	Los niños/as cuya puntuación total se encuentra comprendida encuentran en la capacidad de resolver algunas habilidades sociales.
59 - 75	Logro 3	Los niños/as cuya puntuación total se encuentra comprendida entre esta escala demuestran un buen desempeño y satisfactorio de las habilidades sociales.

Anexo 03. Confiabilidad del instrumento

Ficha de observación – Habilidades sociales

TEST

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25		
1	3	3	3	3	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	43
2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28
3	3	2	3	3	1	1	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	3	41	
4	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	34
5	3	3	2	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	3	38
6	3	3	3	3	1	1	3	3	1	1	1	1	1	3	1	3	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	43
7	3	2	3	2	1	1	3	3	1	2	1	1	1	3	1	3	1	1	3	1	1	1	1	1	1	2	43
8	3	3	2	2	1	1	2	2	1	2	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	2	40
9	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	1	2	3	2	1	1	2	1	1	1	2	2	2	2	42
10	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	50
11	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	1	2	1	1	1	2	2	2	2	41
12	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	1	2	1	1	1	2	2	2	2	42
13	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	46
14	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	44
15	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	3	56	

Bases de datos de la confiabilidad: Habilidades sociales

RE TEST

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25		
1	3	3	3	3	1	2	3	3	1	2	1	2	1	3	1	3	1	2	3	1	1	1	1	1	1	3	49
2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	35
3	3	2	3	3	1	1	3	3	1	1	1	1	1	3	1	3	1	1	3	1	1	1	1	1	1	3	44
4	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	3	1	3	1	1	2	1	1	1	1	1	1	3	38
5	3	3	2	2	1	1	3	2	1	1	1	1	1	3	1	2	1	1	3	1	1	1	1	1	1	3	41
6	3	3	3	3	1	2	3	3	2	1	1	2	1	3	2	3	1	2	3	1	1	1	3	2	3	53	
7	3	2	3	2	1	1	3	2	1	1	1	1	1	3	1	2	1	1	3	1	1	1	1	1	1	3	41
8	3	3	3	3	1	2	3	3	2	2	1	2	1	3	1	3	1	2	3	1	1	1	3	2	3	53	
9	3	3	3	3	1	2	3	3	2	2	1	2	1	3	1	3	1	2	3	1	1	1	2	2	3	52	
10	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	1	3	3	1	1	1	3	3	3	62	
11	3	3	3	3	1	1	3	3	1	1	1	1	1	2	1	3	1	1	3	1	1	1	1	1	1	2	43
12	3	3	3	3	1	1	3	3	1	1	1	1	1	3	1	3	1	2	3	1	1	1	1	1	1	3	46
13	3	3	3	3	1	3	3	3	3	1	1	3	1	3	1	3	1	3	3	1	1	1	3	3	3	57	
14	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	1	1	1	3	3	3	66	
15	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	1	1	3	3	3	70	

Anexo 4. Norma de puntuación y corrección

Niveles de la escala de Likert

Escala	
Inicio	1
Proceso	2
Logro	3

Fuente: Elaborado por la investigadora

Rangos y puntajes

DIMENSIONES	RANGOS DE PUNTAJE		
	ALTO	REGULAR	BAJO
Habilidades sociales básicas	19 - 24	15 - 18	9- 14
Habilidades sociales avanzadas			
Habilidades relacionadas con los sentimientos,	29 - 37	21 - 28	12 - 20

Fuente: Elaborado por la investigadora

Anexo 5 Escala valorativa descriptiva por dimensión de variable

Dimensión	Ítem	Bajo	Regular	Alto
Habilidades sociales básicas	Inicia una conversación con sus pares	No se acerca a un grupo de sus compañeros para iniciar una conversación	Se acerca a un grupo pequeño de sus compañeros para iniciar la conversación	Inicia una conversación espontáneamente con todos sus compañeros
	Mantiene una conversación	No mantiene una conversación solo la inicia	Hace preguntas breves tratando de mantener una conversación	Hace pregunta, responde y mantiene una conversación extensa
	Es capaz de formular una pregunta ante dudas que se le presente	Intenta formular una pregunta, pero se arrepiente	Formula una pregunta breve y simple	Formula una pregunta de alguna duda que se le presente
	Dice su nombre y otros datos personales a la maestra	Menciona a la maestra su nombre en desorden	Menciona a la maestra su nombre y un apellido	Menciona la maestra su nombre completo (dos nombres si lo tuviese y apellidos) y edad
	Se presenta ante sus compañeros	Se presenta a sus compañeros con voz baja cuando la maestra se lo pide	Se presenta diciendo sus datos personales cuando la maestra se lo pide	Se presenta voluntariamente con voz alta diciendo todos sus datos completos y otra información sobre el
	Da las gracias cuando corresponde	No agradece en ningún tipo de situación	Agradece por petición de la maestra cuando corresponde	Agradece por voluntad propia cuando corresponde
Habilidades sociales avanzadas	Pide ayuda cuando la necesita en diferentes situaciones	No pide ayuda y llora	Pide ayuda a un compañero para que se le comunique a la maestra	Pide ayuda a cualquier compañero o maestra en diferentes situaciones fuera del aula
	Sigue instrucciones de sus compañeros	No sigue instrucciones	Sigue instrucciones, pero solo de la docente	Sigue instrucciones de sus compañeros y docente

	Da instrucciones a sus compañeros	Da a conocer sus ideas, pero no las propone como instrucciones	Propone instrucciones con intervención de la docente	Da instrucciones espontáneamente a sus compañeros
	Impone su opinión a sus compañeros	No da opiniones	Dice su opinión a sus compañeros, pero si alguien lo rechaza se queda en silencio	Dice su opinión a sus compañeros y logra convencerlo de que su idea es buena
	Convince a sus compañeros al realizar una acción simbólica	No convence a sus compañeros	Intenta convencer a sus compañeros al realizar una acción simbólica	Convince a sus compañeros al realizar una acción simbólica en diferentes situaciones.
	Ayuda a quien lo necesita	No ayuda a sus compañeros	Reconoce que su compañero necesita ayuda, pero no le toma interés	Ayuda espontáneamente sin que nadie se lo pida
	Pide disculpas cuando es necesario reconociendo su falta	No pide disculpas	Pide disculpas, pero no reconoce su falta	Pide disculpas y reconoce su falta
Habilidades sociales relacionadas con los sentimientos	Reconoce y comprende las emociones que experimenta	No reconoce, pero ni comprende las emociones que experimenta	Reconoce, pero no comprende las emociones que experimenta.	Logra comprender y reconocer sus emociones
	Permite que los demás conozcan lo que él siente	No deja que sus compañeros lo vean llorar	Solo muestra sus sentimientos con la maestra	Da a conocer sus sentimientos con sus compañeros y maestra
	Expresa adecuadamente sus sentimientos hacia sus compañeros	No expresa sus sentimientos adecuadamente	Solo expresa lo que siente por los demás haciendo un cumplido o diciendo algo positivo por otra persona	Expresa todos sus sentimientos dándolos a conocer con sonrisa si está feliz, llanto si esta triste o menciona alguna molestia y también su

				sentimiento hacia los demás
	Comprende lo que sienten sus compañeros	Ignora los sentimientos de sus compañeros	Escucha, pero no le toma interés a los sentimientos de sus compañeros	Comprende los sentimientos de sus compañeros.
	Intenta comprender el enfado de otra persona	Ignora las molestias de sus compañeros	Escucha pero no le toma interés al enfado de sus compañeros	Comprende el enfado de sus compañeros.
	Expresa afecto a otros	No expresa ninguna muestra de cariño (besos o abrazos) ni con la maestra ni con sus compañeros	Expresa cariño con un abrazo o beso pero solo a la maestra	Expresa cariño a la maestra y compañeros con abrazos o besos y palabras afectuosas.
	Reconoce sus miedos	No sabe a qué le teme	Expresa oralmente que le tiene miedo a muchas cosas en general sin especificar	Reconoce su temor especificando cuáles es
	Reconoce sus logros	No reconoce sus logros	Intenta reconocer sus logros	Reconoce sus logros
	Reconoce los logros de sus compañeros	No reconoce los logros de su compañero	Intenta reconocer el logro de su compañero	Reconoce el logro de su compañero
	Logra resolver situaciones conflictivas	No logra resolver situaciones conflictivas	Intenta resolver situaciones de conflicto	Resuelve situaciones de conflicto con éxito
	Expresa una actitud positiva frente a un problema	No expresa una actitud positiva frente a un problema	Intenta expresar una actitud positiva frente a un problema	Expresa una actitud positiva frente a un problema con éxito
	Pronuncia con claridad sus ideas	No pronuncia con claridad sus ideas	Dice con claridad sus ideas solo a la maestra	Pronuncia con claridad sus ideas, de tal manera que sus compañeros lo entiendan

Anexo 06. Certificado de validez del instrumento

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE HABILIDADES SOCIALES

N°	DIMENSIONES / ÍTEMS	PERTINENCIA (1)		RELEVANCIA (2)		CLARIDAD (3)		SUGERENCIAS
		Si	No	Si	No	Si	No	
Dimensión: Habilidades Sociales Básicas								
01	Inicia una conversación con sus pares	X		X		X		
02	Mantiene una conversación con sus pares	X		X		X		
03	Formula preguntas ante dudas que se le presente	X		X		X		
04	Dice su nombre y otros datos personales a la maestra	X		X		X		
05	Se presenta ante sus compañeros por propia iniciativa	X		X		X		
06	Da las gracias cuando corresponde	X		X		X		
Dimensión: Habilidades Sociales Avanzadas								
07	Pide ayuda cuando la necesita	X		X		X		
08	Sigue instrucciones de sus compañeros	X		X		X		
09	Da instrucciones a sus compañeros	X		X		X		
10	Impone su opinión a sus compañeros	X		X		X		
11	Convince a sus compañeros al realizar una acción simbólica.	X		X		X		
12	Ayuda a quien lo necesita	X		X		X		
13	Pide disculpas a los demás cuando hace algo que sabe que está mal	X		X		X		
Dimensión: Habilidades relacionadas con los sentimientos								
14	Reconoce y comprende las emociones que experimenta	X		X		X		
15	Permite que los demás conozcan lo que él siente	X		X		X		
16	Expresa adecuadamente sus sentimientos hacia sus compañeros	X		X		X		
17	Comprende lo que sienten los demás	X		X		X		
18	Intenta comprender el enfado de otra persona	X		X		X		
19	Expresa afecto a otros	X		X		X		
20	Reconoce sus miedos	X		X		X		
21	Reconoce sus logros	X		X		X		
22	Reconoce los logros de sus compañeros	X		X		X		
23	Logra resolver situaciones conflictivas	X		X		X		
24	Expresa una actitud positiva frente a un problema	X		X		X		
25	Pronuncia con claridad sus ideas	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador, Dr/ Mg: Salvador Rodríguez Moya DNI: 28.050.33

Especialidad del validador: Psicología

10 de Junio del 2017

(1)Pertinencia: El ítem, al concepto teórico formulado

(2)Relevancia: El ítem es apropiado para presentar el componente o dimensión especificada del constructo.

(3)Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

[Firma]
Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE HABILIDADES SOCIALES

N°	DIMENSIONES / ÍTEMS	PERTINENCIA (1)		RELEVANCIA (2)		CLARIDAD (3)		SUGERENCIAS
	Dimensión: Habilidades Sociales Básicas	Si	No	Si	No	Si	No	
01	Inicia una conversación con sus pares	X		X		X		
02	Mantiene una conversación con sus pares	X		X		X		
03	Formula preguntas ante dudas que se le presente	X		X		X		
04	Dice su nombre y otros datos personales a la maestra	X		X		X		
05	Se presenta ante sus compañeros por propia iniciativa	X		X		X		
06	Da las gracias cuando corresponde	X		X		X		
	Dimensión: Habilidades Sociales Avanzadas	Si	No	Si	No	Si	No	
07	Pide ayuda cuando la necesita	X		X		X		
08	Sigue instrucciones de sus compañeros	X		X		X		
09	Da instrucciones a sus compañeros	X		X		X		

10	Impone su opinión a sus compañeros	X		X		X		
11	Convince a sus compañeros al realizar una acción simbólica.	X		X		X		
12	Ayuda a quien lo necesita	X		X		X		
13	Pide disculpas a los demás cuando hace algo que sabe que está mal	X		X		X		
	Dimensión: Habilidades relacionadas con los sentimientos	Si	No	Si	No	Si	No	
14	Reconoce y comprende las emociones que experimenta	X		X		X		
15	Permite que los demás conozcan lo que él siente	X		X		X		
16	Expresa adecuadamente sus sentimientos hacia sus compañeros	X		X		X		
17	Comprende lo que sienten los demás	X		X		X		
18	Intenta comprender el enfado de otra persona	X		X		X		
19	Expresa afecto a otros	X		X		X		
20	Reconoce sus miedos	X		X		X		
21	Reconoce sus logros	X		X		X		
22	Reconoce los logros de sus compañeros	X		X		X		
23	Logra resolver situaciones conflictivas	X		X		X		
24	Expresa una actitud positiva frente a un problema	X		X		X		
25	Pronuncia con claridad sus ideas	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: Aplicable ☒ No aplicable ☐ Aplicable después de corregir ☐

Apellidos y nombres del juez validador: Dr/ Mg. Mg. Ana Correa Colanin DNI: 80604536

Especialidad del validador: Magister en Problemas de Aprendizaje

12 de Junio del 2017

(1)Pertinencia: El ítem, al concepto teórico formulado

(2)Relevancia: El ítem es apropiado para presentar al componente o dimensión especificada del constructo.

(3)Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.



Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE HABILIDADES SOCIALES

Nº	DIMENSIONES / ÍTEMS	PERTINENCIA (1)		RELEVANCIA (2)		CLARIDAD (3)		SUGERENCIAS
	Dimensión: Habilidades Sociales Básicas	Si	No	Si	No	Si	No	
01	Inicia una conversación con sus pares	✓		✓		✓		
02	Mantiene una conversación con sus pares	✓		✓		✓		
03	Formula preguntas ante dudas que se le presente	✓		✓		✓		
04	Dice su nombre y otros datos personales a la maestra	✓		✓		✓		
05	Se presenta ante sus compañeros por propia iniciativa	✓		✓		✓		
06	Da las gracias cuando corresponde	✓		✓		✓		
	Dimensión: Habilidades Sociales Avanzadas	Si	No	Si	No	Si	No	
07	Pide ayuda cuando la necesita	✓		✓		✓		
08	Sigue instrucciones de sus compañeros	✓		✓		✓		
09	Da instrucciones a sus compañeros	✓		✓		✓		

10	Impone su opinión a sus compañeros	✓		✓		✓		
11	Convence a sus compañeros al realizar una acción simbólica.	✓		✓		✓		
12	Ayuda a quien lo necesita	✓		✓		✓		
13	Pide disculpas a los demás cuando hace algo que sabe que está mal	✓		✓		✓		
	Dimensión: Habilidades relacionadas con los sentimientos	Si	No	Si	No	Si	No	
14	Reconoce y comprende las emociones que experimenta	✓		✓		✓		
15	Permite que los demás conozcan lo que él siente	✓		✓		✓		
16	Expresa adecuadamente sus sentimientos hacia sus compañeros	✓		✓		✓		
17	Comprende lo que sienten los demás	✓		✓		✓		
18	Intenta comprender el enfado de otra persona	✓		✓		✓		
19	Expresa afecto a otros	✓		✓		✓		
20	Reconoce sus miedos	✓		✓		✓		

21	Reconoce sus logros	✓		✓		✓		
22	Reconoce los logros de sus compañeros	✓		✓		✓		
23	Logra resolver situaciones conflictivas	✓		✓		✓		
24	Expresa una actitud positiva frente a un problema	✓		✓		✓		
25	Pronuncia con claridad sus ideas	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): El presente instrumento es aplicable

Opinión de aplicabilidad: Aplicable ☒ Aplicable después de corregir ☐ No aplicable ☐

Apellidos y nombres del juez validador, Dr/ Mg: Juana M. González DNI: 07545873

Especialidad del validador: Educación Física

(1)Pertinencia: El ítem, al concepto técnico formulado

(2)Relevancia: El ítem es apropiado para presentar al componente o dimensión especificada del constructo.

(3)Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

7 de junio del 2017


Firma de la Experta Informante.

Anexo 07. Base de datos de análisis estadísticos (Descriptivo e inferencial)

Pre tes(Responsabilidad)

N°	Sexo	Edad	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6		Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13		Item 14	Item 15	Item 16	Item 17	Item 18	Item 19	Item 20	Item 21	Item 22	Item 23	Item 24	Item 25	N.N.3	TOTAL
1	F	5	2	1	1	1	1	1	7	2	1	1	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	15	30
2	F	5	2	1	1	1	1	2	8	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	15	30
3	F	5	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	13	26
4	F	5	1	1	1	2	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	13	27
5	M	5	2	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	14	28
6	M	5	2	2	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	2	1	8	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	14	30
7	F	5	2	1	2	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	1	7	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	14	29
8	M	5	2	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	13	27
9	M	5	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	14	27
10	M	5	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	13	26
11	F	5	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	14	27
12	M	5	1	1	1	1	1	2	7	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	26
13	M	5	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	14	27
14	M	5	2	1	1	1	2	1	8	1	2	1	2	2	2	2	12	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	14	34
15	M	5	2	1	1	1	1	1	7	1	2	1	1	1	1	1	8	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	14	29
16	F	5	2	1	1	1	2	1	8	1	1	1	1	1	1	2	8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	28
17	M	5	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	1	7	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	15	28
18	F	5	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	13	26
19	F	5	2	1	1	2	1	2	9	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	14	30
20	F	5	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	25
21	M	5	1	2	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	2	1	8	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	14	29
22	F	5	2	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	15	29
23	F	5	2	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	13	27
24	F	5	2	2	1	1	1	2	9	1	1	1	1	1	1	1	7	2	1	1	1	2	2	1	2	1	2	2	2	19	35

Post tes(Responsabilidad

Datos Personales			Habilidades sociales basicas							Habilidades Sociales Avanzadas							Habilidades relacionadas con los sentimientos										H.R.S	TOTAL			
Nº	Sexo	Edad	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6		Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13		Item 14	Item 15	Item 16	Item 17	Item 18	Item 19	Item 20	Item 21	Item 22	Item 23	Item 24	Item 25		
1	F	5	2	2	1	1	1	1	8	2	2	1	1	1	1	2	10	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	16	34
2	F	5	2	1	1	1	1	2	8	1	2	1	1	1	1	1	8	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	15	31
3	F	5	2	1	1	1	1	1	7	2	1	1	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	13	28
4	F	5	2	1	1	2	1	1	8	1	2	1	1	1	1	1	8	1	2	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	16	32
5	M	5	2	1	1	1	2	1	8	1	2	1	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	14	30
6	M	5	2	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	2	1	8	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	14	29
7	F	5	2	2	2	1	1	2	10	2	1	1	1	1	1	1	8	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	14	32
8	M	5	2	1	1	2	1	1	8	2	1	1	1	1	1	1	8	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	14	30
9	M	5	2	2	1	1	1	1	8	2	2	1	1	1	2	1	10	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	16	34
10	M	5	2	1	1	1	1	1	7	2	1	1	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	13	28
11	F	5	2	2	1	1	1	1	8	1	1	1	1	2	1	1	8	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	15	31
12	M	5	2	1	1	1	1	2	8	1	2	1	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	13	29
13	M	5	2	1	1	1	1	1	7	2	1	1	1	1	1	1	8	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	16	31
14	M	5	2	2	1	1	2	1	9	1	2	1	2	2	2	2	12	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	15	36
15	M	5	2	1	1	1	1	1	7	1	2	1	1	1	1	1	8	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	15	30
16	F	5	2	2	1	1	2	1	9	2	1	1	2	1	1	2	10	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	15	34
17	M	5	2	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	2	1	1	8	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	16	31
18	F	5	1	1	1	1	1	1	6	2	1	1	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	13	27
19	F	5	2	1	1	2	1	2	9	2	1	1	1	1	2	1	9	2	1	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	16	34
20	F	5	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	2	16	29
21	M	5	1	2	1	1	1	1	7	2	1	1	1	2	2	1	10	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	15	32
22	F	5	2	1	1	1	1	1	7	2	1	1	1	1	1	1	8	1	2	1	1	2	1	2	2	1	1	2	1	17	32
23	F	5	2	1	1	1	2	1	8	1	2	1	1	1	1	2	9	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	13	30
24	F	5	2	2	1	1	1	2	9	2	1	1	1	1	1	1	8	2	1	1	1	2	2	1	2	1	2	2	2	19	36

Pre tes(Honradez)

eula honradez			Habilidades sociales basicas							Habilidades Sociales Avanzadas								Habilidades relacionadas con los sentimientos												H.R.S	TOTAL
N°	Sexo	Edad	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6		Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13		Item 14	Item 15	Item 16	Item 17	Item 18	Item 19	Item 20	Item 21	Item 22	Item 23	Item 24	Item 25		
1	M	5	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	25
2	M	5	2	1	1	2	1	1	8	2	1	1	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	28
3	F	5	2	1	1	2	1	1	8	1	2	1	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	28
4	F	5	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	25
5	F	5	2	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	26
6	F	5	2	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	7	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	27
7	F	5	1	1	1	2	2	2	9	1	1	2	1	2	1	2	10	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	14	33
8	M	5	2	1	1	1	1	2	8	1	1	1	1	1	2	1	8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	13	29
9	F	5	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	13	26
10	F	5	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	2	1	1	1	8	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	14	28
11	F	5	1	2	1	1	1	2	8	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	27
12	M	5	2	1	1	2	2	2	10	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	14	31
13	M	5	1	1	1	2	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	26
14	F	5	2	1	1	2	1	1	8	1	2	1	1	1	2	1	9	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	13	30
15	F	5	1	1	1	2	1	1	7	1	2	2	1	2	1	2	11	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	14	32
16	F	5	2	1	2	2	1	1	9	1	2	1	1	1	1	2	9	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	15	33
17	F	5	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	13	26
18	F	5	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	2	2	9	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	14	29
19	F	5	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	2	8	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	13	27
20	M	5	2	1	1	2	1	1	8	1	1	1	1	1	1	2	8	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	15	31
21	M	5	1	1	2	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	13	27
22	F	5	2	1	2	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	13	28
23	F	5	2	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	26
24	F	5	2	2	1	2	1	1	9	1	1	1	2	2	1	1	9	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	15	33
25	M	5	1		1	1	1	2	6	1	1	1	1	1	2	1	8	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	15	29

Post test (Honradez)

Habilidades sociales basicas							Habilidades Sociales Avanzadas								Habilidades relacionadas con los sentimientos															H.R.S	TOTAL
Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6		Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 13	Item 12		Item 14	Item 15	Item 16	Item 17	Item 18	Item 19	Item 20	Item 21	Item 22	Item 23	Item 24	Item 25					
2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	2	14	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	33	59			
3	2	2	3	2	2	14	3	2	2	2	3	3	2	17	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	33	64			
3	3	2	3	3	2	16	2	3	2	3	2	3	2	17	2	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	30	63			
3	2	3	2	2	2	14	2	2	2	2	2	2	3	15	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	32	61			
3	2	2	2	2	2	13	3	3	2	2	3	3	2	18	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	33	64			
3	2	3	2	3	3	16	2	3	2	2	2	2	3	16	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	30	62			
3	2	2	2	2	2	13	2	2	2	3	2	3	2	16	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	30	59			
3	2	2	3	3	2	15	3	2	3	2	3	2	2	17	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	31	63			
3	2	2	2	2	2	13	2	2	2	3	2	2	2	15	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	28	56			
3	2	3	2	2	2	14	2	2	2	2	2	2	2	14	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	31	59			
3	3	2	2	3	3	16	2	2	3	2	3	3	3	18	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	27	61			
3	2	2	3	3	3	16	2	2	2	2	2	2	3	15	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	28	59			
2	3	3	2	2	3	15	2	2	3	3	3	2	2	17	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	27	59			
3	2	3	3	2	3	16	3	3	2	2	2	2	2	16	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	34	66			
3	2	2	3	2	2	14	2	3	2	2	2	3	2	16	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	30	60			
3	2	3	3	2	2	15	2	3	2	3	3	2	3	18	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	27	60			
2	2	2	2	2	2	12	3	2	3	3	2	3	2	18	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	29	59			
2	2	2	2	2	3	13	2	3	2	2	3	2	2	16	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	34	63			
2	2	2	2	3	2	13	3	2	3	2	2	3	2	17	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	29	59			
3	3	3	3	2	3	17	3	2	2	3	2	2	2	16	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	32	65			
3	2	3	2	2	2	14	2	2	3	2	2	3	3	17	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	27	58			
3	2	2	2	2	3	14	2	2	2	2	2	2	3	15	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3	31	60			
2	3	2	2	2	2	13	3	2	2	2	3	2	3	17	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	32	62			
3	2	2	3	3	3	16	2	3	3	3	3	3	2	19	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	34	69			
2	2	2	2	2	2	12	2	2	3	2	3	2	2	16	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	27	55			

Anexo 08. Matriz de consistencia

TÍTULO: “Aplicación del programa Juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E.I 87 Santa Rosa, Callao, 2017”.

AUTORA: Chamorro Rios Jemima Corazón

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES E INDICADORES	MÉTODOLOGÍA	POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS									
<p><u>Problema principal:</u></p> <p>¿En qué medida la aplicación del programa Juego simbólico influye en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I. 87 Santa Rosa, Callao, 2017?</p> <p><u>Problemas secundarios:</u></p> <p>¿En qué medida la aplicación del programa Juego simbólico influye en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en niños de cinco años de la I.E.I. 87 Santa Rosa, Callao, 2017?</p>	<p><u>Objetivo general:</u></p> <p>Determinar la influencia de la aplicación del programa Juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I. 87 Santa Rosa, Callao, 2017.</p> <p><u>Objetivos específicos:</u></p> <p>Determinar la influencia de la aplicación del programa Juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales básicas</p>	<p><u>Hipótesis general:</u></p> <p>HI: La aplicación del programa Juego simbólico influye en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I. 87 Santa Rosa, Callao, 2017</p> <p>H0: La aplicación del programa Juego simbólico no influye en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I. 87 Santa Rosa, Callao, 2017?</p> <p><u>Hipótesis específicas:</u></p> <p>HI: La aplicación del programa Juego simbólico influye en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en niños de cinco años de la I.E.I. 87 Santa Rosa, Callao, 2017.</p> <p>H0: La aplicación del programa Juego simbólico no influye en el desarrollo de las</p>	<p><u>VARIABLE INDEPENDIENTE</u></p> <p>Juego Simbolico</p> <p>(Se realiza la aplicación del programa)</p> <p><u>DIMENSIONES:</u></p> <p>Descentración</p> <p>Integración</p> <p>Sustitución</p> <p>Planificación</p> <p><u>VARIABLE DEPENDIENTE:</u></p> <p>Habilidades sociales</p> <p>(Ficha de observación)</p>	<p>ENFOQUE: Cuantitativa</p> <p>TIPO: La investigación es de tipo aplicativa.</p> <p>NIVEL: La investigación es explicativa.</p> <p>METODO: Hipotético –deductivo</p> <p>DISEÑO: Experimental con subtipo cuasi experimental.</p> <p>CORTE: Transversal</p> <p><u>ESQUEMA DE DISEÑO:</u></p> <table><tr><th colspan="3">Grupo Pre–test Tratamiento Post-test</th></tr><tr><td>GE</td><td>O1.....X.....O2</td><td></td></tr><tr><td>GC</td><td>O1.....O2</td><td></td></tr></table>	Grupo Pre–test Tratamiento Post-test			GE	O1.....X.....O2		GC	O1.....O2		<p><u>POBLACIÓN</u></p> <p>49 niños de 5 años de las aulas Honradez y Responsabilidad de la I.E.I. N°87 Santa Rosa, ubicado en el distrito del Callao, turno mañana.</p> <p><u>MUESTRA:</u></p> <p>La población que estuvo dividida en dos grupos: El grupo control y el experimental</p>	<p><u>TÉCNICAS:</u></p> <p>La observación.</p> <p><u>INSTRUMENTO:</u></p> <p>Ficha de observación está conformado 25 ítems considerando en cuenta la escala de Likert cada uno ellos con tres opciones de respuesta:</p> <p>Inicio=1</p> <p>Proceso=2</p> <p>Logro=3</p>
Grupo Pre–test Tratamiento Post-test															
GE	O1.....X.....O2														
GC	O1.....O2														

<p>¿En qué medida la aplicación del programa Juego simbólico influye en el desarrollo de las habilidades sociales avanzadas en niños de cinco años de la I.E.I. 87 Santa Rosa, Callao, 2017?</p> <p>¿En qué medida la aplicación del programa Juego simbólico influye en el desarrollo de las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos en niños de cinco años de la I.E.I. 87 Santa Rosa, Callao, 2017?</p>	<p>en niños de cinco años de la I.E.I. 87 Santa Rosa, Callao, 2017.</p> <p>Determinar la influencia de la aplicación del programa Juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales avanzadas en niños de cinco años de la I.E.I. 87 Santa Rosa, Callao, 2017.</p> <p>Determinar la influencia de la aplicación del programa Juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos en niños de cinco años de la I.E.I. 87 Santa Rosa, Callao, 2017</p>	<p>habilidades sociales básicas en niños de cinco años de la I.E.I. 87 Santa Rosa, Callao, 2017.</p> <p>HI: La aplicación del programa Juego simbólico influye en el desarrollo de las habilidades sociales avanzadas en niños de cinco años de la I.E.I. 87 Santa Rosa, Callao, 2017.</p> <p>H0: La aplicación del programa Juego simbólico no influye en el desarrollo de las habilidades sociales avanzadas en niños de cinco años de la I.E.I. 87 Santa Rosa, Callao, 2017.</p> <p>HI: La aplicación del programa Juego simbólico influye en el desarrollo de las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos en niños de cinco años de la I.E.I. 87 Santa Rosa, Callao, 2017.</p> <p>H0: La aplicación del programa Juego simbólico no influye en el desarrollo de las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos en niños de cinco años de la I.E.I. Santa Rosa, Callao, 2017.</p>	<p>DIMENSIONES:</p> <p>Habilidades sociales básicas</p> <p>Habilidades sociales avanzadas</p> <p>Habilidades relacionadas con los sentimientos</p>	<p>Dónde:</p> <p>GE: Grupo experimental (Niños de 5 años del aula Honradez)</p> <p>GC: Grupo de control (Niños de 5 años del aula Responsabilidad)</p> <p>X: Aplicación del tratamiento (Juego simbólico)</p> <p>O1: Medición inicial (Pre Test)</p> <p>O2: Medición final (Post Test)</p>	<p><u>TAMAÑO DE MUESTRA:</u></p> <p>El Grupo control conformado por 30 niños del aula celeste y el grupo experimental conformado por 28 niños del aula Rosada.</p>	
---	--	---	---	--	---	--

Anexo 09. Consentimiento informado



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Soy madre/padre/tutor/apoderado del estudiante: Rolando Chamorro Rios
Identificado con DNI 22435751, domiciliado en Bolognesi 239 Piedraliza Rímac
Certifico que he leído y comprendidos a mi mayor capacidad la información anterior sobre el proyecto de investigación docente "Aplicación del programa juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I 87 Santa Rosa del Distrito de Callao, Lima, 2017", que ejecuta la Universidad Cesar Vallejo, Escuela Profesional de Educación Inicial – Lima.

Autorizo la participación de mi menor hijo/a en la referida investigación, así mismo, autorizo al autor o autores de la referida investigación a divulgar cualquier información incluyendo los archivos virtuales y físicos, en texto e imágenes, durante la fecha de investigación y posterior a ella.

Se me ha explicado la importancia y los alcances de la investigación docente para mejorar los procesos de la educación inicial.

El investigador me ha informado, que en fecha posterior puede ser necesaria mi participación en el seguimiento de la investigación o en nueva investigación, para lo cual también otorgo mi consentimiento.


He comprendido las explicaciones que me han facilitado en lenguaje claro y sencillo y el investigador me ha permitido realizar todas las observaciones y me ha aclarado todas las dudas que le he planteado. También he comprendido que en cualquier momento y sin dar ninguna explicación, puedo revocar el consentimiento que ahora presto.

Los Olivos, 11 de Setiembre de 2017

Firma de madre/padre/tutor/apoderado

Apellidos y nombres: Chamorro Rios Jemima Corazón
DNI: 74279085 Teléfono: 949697953
Domicilio Bolognesi 239 Piedraliza Rímac
Nombre el autor de la investigación.

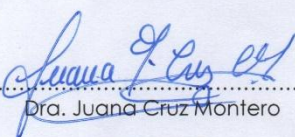
Anexo 10. Autorización de aprobación de la tesis

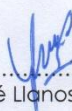
	ACTA DE APROBACIÓN DE LA TESIS	Código : F07-PP-PR-02.02 Versión : 08 Fecha : 12-09-2017 Página : 1 de 1
---	---------------------------------------	---

El Jurado encargado de evaluar la tesis presentada por don (a) Chamorro Rios Jemima Corazón cuyo título es: Aplicación del programa Juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I. 87 Santa Rosa, del distrito del Callao, 2017

Reunido en la fecha, escuchó la sustentación y la resolución de preguntas por el estudiante, otorgándole el calificativo de:
(Número)..... (Letras).

Trujillo (o Filial) 5 de diciembre del 2017



.....
Dra. Juana Cruz Montero
PRESIDENTE


.....
Mgtr. José Llanos Castilla
SECRETARIO


.....
Dra. Silvia Rodríguez Melgar
VOCAL

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Representante de la Dirección / Vicerrectorado de Investigación y Calidad	Aprobó	Rectorado
---------	----------------------------	--------	---	--------	-----------

Anexo 11. Autorización de la publicación de tesis

 UCV UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE TESIS EN REPOSITORIO INSTITUCIONAL UCV	Código : F08-PP-PR-02.02 Versión : 07 Fecha : 12-09-2017 Página : 1 de 1
--	--	---

Yo Chamorro Rios Jemima Corazón, identificado con DNI N° 74279085 egresado de la Escuela Profesional de educación inicial de la Universidad César Vallejo, autorizo () , No autorizo () la divulgación y comunicación pública de mi trabajo de investigación titulado "Aplicación del programa Juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I. 87 Santa Rosa, del distrito del Callao, 2017"; en el Repositorio Institucional de la UCV (<http://repositorio.ucv.edu.pe/>), según lo estipulado en el Decreto Legislativo 822, Ley sobre Derecho de Autor, Art. 23 y Art. 33

Fundamentación en caso de no autorización:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



FIRMA

DNI: 74279085

FECHA: 15 de diciembre del 2017

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Representante de la Dirección / Vicerrectorado de Investigación y Calidad	Aprobó	Rectorado
---------	----------------------------	--------	---	--------	-----------

Anexo 12. Acta de originalidad

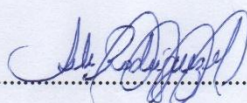
	ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DE TESIS	Código : F06-PP-PR-02.02
		Versión : 08
		Fecha : 12-09-2017
		Página : 1 de 2

Yo, Chamorro Rios Jemima Corazón, docente de la Facultad Educación E idiomas y Escuela Profesional educación inicial de la Universidad César Vallejo sede de Lima Norte (precisar filial o sede), revisor (a) de la tesis titulada

"Aplicación del programa Juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I. 87 Santa Rosa, del distrito del Callao, 2017", del (de la) estudiante Chamorro Rios Jemima Corazón constato que la investigación tiene un índice de similitud de 24% verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin.

El/la suscrito (a) analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

15 de diciembre del 2017



Firma

Dra. Silvia Rodríguez Melgar

DNI: 25290633

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Representante de la Dirección / Vicerrectorado de Investigación y Calidad	Aprobó	Rectorado
---------	----------------------------	--------	---	--------	-----------

“PROGRAMA DE JUEGOS SIMBOLICOS”



PRESENTACIÓN

Este programa está elaborado para ser aplicado de 5 años del nivel inicial, el cual se ajusta en el marco de tesis: Aplicación del programa juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I 87 Santa Rosa, Callao, 2018. Este programa tiene como objetivo principal promover el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años y a través de esto adquieran la habilidad de poder desenvolverse, fortalece la personalidad, autonomía, autocontrol de sus emociones y la resolución de conflicto, lo cual es fundamental para su interacción con el mundo que lo rodea.

El programa consta de 60 actividades de juegos simbólicos basándose en el desarrollo de las habilidades sociales y tomando en cuenta las siguientes dimensiones: habilidades sociales básicas, habilidades sociales avanzadas y habilidades sociales relacionadas con los sentimientos; dicho programa tiene una duración de 20 semanas con un total de 34 horas pedagógicas incluyendo la evaluación del pre-test y post-test, iniciándose en marzo hasta el presente año.

I. Introducción

El título de la investigación es Aplicación del programa juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I 87 Santa Rosa, Callao, 2017.

Tiene como objetivo favorecer el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años a través de los juegos simbólicos, ya que estos juegos nos sirven como estrategia lúdica para que los niños puedan relacionarse con otros niños, aprendan la importancia del expresar sus opiniones y el autocontrol de sus emociones, de esta manera ellos desarrollaran sus habilidades sociales correspondientes a la edad ya mencionada.

En la actualidad las habilidades sociales son fundamentales, ya que en primer lugar son imprescindibles para la adaptación de los niños y niñas al entorno en el que se desarrollan sus vidas, y posteriormente estas habilidades les van a proporcionar las herramientas para desenvolverse como adultos en la esfera social, siendo la base clave para sobrevivir de manera sana tanto emocional como laboralmente.

Las habilidades sociales contribuyen al desarrollo de la personalidad y las habilidades cognitivas e intelectuales. Esto se debe a que tales destrezas promueven en el niño (a) la autoestima y la valoración de sus propias ideas y sentimientos y lo estimulan para la realización de actividades que le exigen clarificar sus ideas, escoger alternativas, sustentar sus opciones y otras funciones que elevan sus niveles de percepción e inteligencia y lo estimulan para la realización de actividades que le exigen clarificar sus ideas, escoger alternativas, sustentar sus opciones y otras funciones que elevan sus niveles de percepción e inteligencia.

II. Fundamentación

La presente propuesta permite que los niños se desarrollen integralmente a través del juego simbólico garantizando que el estudiante logre relacionarse con otros niños, además los beneficiará en su formación ética a través de valores tales como respetar, tolerar y escuchar por los demás, asimismo ayudará a que puedan desenvolverse con autonomía, a tener un mejor manejo emocional, y sobre todo a aprender.

Al mismo tiempo la aplicación del juego simbólico sirve de estrategia didáctica para los docentes al realizar sus actividades porque busca promover que los niños exploren, se diviertan, se cuestione y sobre todo estén atentos a los intereses de los niños. Ellos deben brindar oportunidades y posibilidades para que los niños vivan experiencias ricas en ambientes adecuados.

La docente debe ser flexible en la ejecución de las actividades programadas y dejar que los niños propongan y decidan lo que desean hacer, ya que estos juegos proporcionan las pautas lúdicas necesarias para desarrollar diferentes habilidades y una de ellas las habilidades sociales, puesto que en los niños es complicado trabajarlas de manera directa, pero a través de estos juegos les resultara divertido y dinámico, de esta forma será más significativo y beneficioso para ellos.

En conclusión estos juegos sintetizan la labor del docente tanto en el desarrollo de habilidades sociales como en otras habilidades, porque se trabajan diversas áreas a la misma vez y resulta más práctica para el niño no solo porque lo ayuda a interactuar con los demás sino que también proporcionan herramientas para desenvolverse en la esfera social , la comprensión de sus emociones y sentimientos y la de sus compañeros, al mismo, mediante juegos en los que el niño mismo se dará cuenta de cómo debe y no debe actuar.

III. Objetivos

Objetivo general

Evidenciar la Aplicación del programa juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I 87 Santa Rosa, Callao, 2017.

Objetivos específicos

Fortalecer la dimensión habilidades sociales básicas a través de la Aplicación del programa juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I 87 Santa Rosa, Callao, 2017.

Mejorar la dimensión habilidades sociales avanzadas a través de la Aplicación del programa juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I 87 Santa Rosa, Callao, 2017.

Potencializar la dimensión habilidades sociales relacionadas con los a través de la Aplicación del programa juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I 87 Santa Rosa, Callao, 2017.

IV. Desarrollo del programa

PLANIFICACIÓN: Según Marter (2004) señala que la planificación es un “proceso en virtud del cual la “actitud racional” que ya se ha adoptado, se transforma en actividad: se coordinan objetivos, se prevén hechos, se proyectan tendencias” (p.8).

Para el cumplimiento de este programa, se emplearan para el desarrollo de las actividades, en la que se establecen los estándares a seguir, capacidades e indicadores a cumplir, y la metodología a utilizar para optimizar tanto las competencias de los estudiantes, como los temas a impartirse. Para ello se tendrá que adecuar el espacio del aula y el patio de la Institución educativa, donde se llevará a cabo la realización de las diferentes actividades.

Con respecto a la aplicación de los juegos; se realizaron 60 juegos en el periodo del mes de abril hasta julio, las actividades tendrán una duración de 1 hora pedagógica de 45 minutos, enfocadas al desarrollo de las habilidades sociales que tiene como dimensiones: Habilidades sociales básicas, habilidades sociales avanzadas, habilidades sociales relacionadas con los sentimientos.

Para desarrollar las habilidades sociales básicas se aplicaron actividades empleando los siguientes juegos: Los bomberos, el payaso, el telefonito, mi mascota, conociéndonos, los animales salvajes, hoy salgo en la tv, la escuelita, el museo, la tienda de peluches, el programa de televisión, la corona del rey y reina, la familia, pasa la pelota, mi animal favorito, el correo, el restaurante, los veterinarios, el supermercado, la tienda de ropa.

Para desarrollar las habilidades sociales avanzadas se aplicaron actividades empleando los siguientes juegos: Vamos el doctor, mi pulguita, el temblor, ayúdame a ordenar, los piratas, los pollitos, mi momento, sigan al rey y a la reina, profesiones, yo soy simón, la cajita de mandatos, el robot, somos constructores, la peluquería, imitando animales, somos astronautas, viajemos al tren, el delfín, el dragón, el lobo y la oveja.

Para desarrollar las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos se aplicaron actividades empleando los siguientes juegos: El castillo, la casita, la arañita, ludo, el dado de los sentimientos, somos súper héroes, ciudad al bebe, soy tu espejo, represento como me siento hoy, jugando con marionetas, el circo, la granja, los cerditos, el gato y el ratón, adivina, adivinador, Conejitos cariñosos, charadas, los exploradores, jugando con la pelota, quien gano.

ESTRATEGIA METODOLÓGICA: Según Nisbet Schuckermith (1987) explica que las estrategias metodológicas “son procesos ejecutivos mediante los cuales se eligen, coordinan y aplican las habilidades” (pag.24).

“Se sabe que los niños aprenden jugando es decir jugar es vivir, vivir es aprender”

Por ello podemos considerar a dicho autor, que en este programa de juegos simbólicos se realizará una serie de estrategias en la cual todas estarán inmersas; partiendo en un primer momento se da inicio con: con los acuerdos y/o normas a cumplir durante la actividad se luego se empleara la asamblea se les invitara a los estudiantes a colocarse en media luna o en una forma cómoda y recordamos las normas del aula. La motivación para así despertar el interés del niño, con canciones de acuerdo a cada actividad, con el baúl, caja y bolsa mágica, el cual descubrirán que hay dentro. Siguiendo con el desarrollo de la actividad lúdica (juego simbólico), en la cual se ha elaborado numerosos juegos para desarrollar las habilidades sociales con el acompañamiento de la docente.

EVALUACIÓN: Para Ruiz (2004) “Es un proceso de análisis estructurado y reflexivo, que permite comprender la naturaleza del objeto de estudio y emitir juicios de valor sobre el mismo, proporcionando información para ayudar a mejorar y ajustar la acción educativa”. (pag.18).

Será realizada mediante la observación de la docente y todo irá registrado en el instrumento de evaluación en base a la observación de la maestra durante toda la actividad, el cual determinará en qué nivel de desarrollo de sus habilidades sociales se encuentra el niño.

Asimismo se tomará nota en el anecdotario de todas las actitudes que poseen los niños al desarrollar estas actividades, utilizando la ficha de observación para registrar

(considerando las dimensiones donde se evidenciará) si el trabajo se está realizando de una manera óptima y si al mismo tiempo está desarrollando las habilidades sociales a través de estos programa propuestos, puesto que los resultados nos demostrará en qué nivel de desarrollo de sus habilidades sociales se encuentra el niño.

La evaluación de las sesiones será permanente utilizando la evaluación y autoevaluación .En el cierre de cada sesión se realizaran preguntas sencillas para los niños como: ¿Que hicimos el día de hoy? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿Cómo te sentiste? ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Te gusto lo aprendido? ¿Fue fácil o difícil? y la evaluación será en base a la observación de la maestra durante toda la actividad lo cual será registrado en la ficha de observación

5. Actividades y cronograma

N°	ACTIVIDADES	FECHA	ESTRATEGIA O TÉCNICA PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES SOCIALES	N ° DE ACTIVIDADES
	PRE TEST	28/03/2017	_____	
1	Los bomberos	29/03/2017	Juegos simbólicos para desarrollar las habilidades sociales básicas	20
2	El payaso	30/03/2017		
3	El telefonito	31/03/2017		
4	Mi mascota	25/04/2017		
5	Conociéndonos	26/04/2017		
6	Los animales salvajes	27/04/2017		
7	Hoy salgo en la tv	28/04/2017		
8	La escuelita	02/05/2017		
9	El museo	03/05/2017		
10	El programa de televisión	04/05/2017		
11	La corona del rey y reina	08/05/2017		
12	La familia	09/05/2017		
13	Pasa la pelota	10/05/2017		
14	El restaurante	11/05/2017		
15	Los veterinarios	15/05/2017		
16	El supermercado	16/05/2017		
17	La tienda de ropa	17/05/2017		
18	Vamos el doctor	18/05/2017		
19	Mi pulguita	22/05/2017		

20	El temblor	23/05/2017		
21	Ayúdame a ordenar	24/05/2017	Juegos simbólicos para desarrollar las habilidades sociales avanzadas	20
22	Los piratas	25/05/2017		
23	Los pollitos	29/05/2017		
24	Mi momento	30/05/2017		
25	Sigan al rey y a la reina	31/05/2017		
26	Profesiones	01/05/2017		
27	Yo soy simón	07/06/2017		
28	La cajita de mandatos	08/06/2017		
29	Somos constructores	12/06/2017		
30	La peluquería	13/06/2017		
31	Imitando animales	14/06/2017		
32	Somos astronautas	15/06/2017		
33	Viajemos al tren	19/06/2017		
34	El delfín	20/06/2017		
35	El dragón	21/06/2017		
36	El lobo y la oveja	22/06/2017		
37	El castillo	26/06/2017		
38	La casita	27/06/2017		
39	La arañita	28/06/2017		
40	Ludo	03/07/2017		
41	El dado de los sentimientos	04/07/2017		
42	Somos súper héroes	05/07/2017		
43	Cuidando al bebe	31/08/2017		
44	soy tu espejo	01/08/2017		
45	Represento como me siento hoy	02/08/2017		

46	Jugando con marionetas	03/08/2017	Juegos simbólicos para desarrollar las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos	20
47	El circo	07/08/2017		
48	El gato y el raton	08/08/2017		
49	Adivina, adivinador	09/08/2017		
50	Conejitos cariñosos	14/08/2017		
51	Charadas	15/08/2017		
52	Los exploradores	16/08/2017		
53	Jugando con la pelota	17/08/2017		
54	Quien gano	21/08/2017		
55	Mi animal favorito	22/08/2017		
56	La granja	23/08/2017		
57	Los cerditos	28/08/2017		
58	La granja	29/08/2017		
59	La tienda de peluches	30/08/2017		
60	El robot	31/08/2017		
POST – TEST		01/08/2017		
TOTAL DE SESIONES				60

6. Matriz de articulación

DIMENSIONES	INDICADORES	ACTIVIDADES	ÍTEMS	NOMBRE DEL JUEGO	EVALUACIÓN
habilidades sociales básicas	inicia una conversación	actividad n°1	1	“Los bomberos”	ficha de observación (lista de chequeo de goldstein) adaptado
		actividad n°2	1	“El payaso”	
		actividad n°3	1	“El telefonito”	
		actividad n°4	2	“Mi mascota”	
		actividad n°5	2	“Conociéndonos”	
		actividad n°6	2	“Los animales salvajes”	
	formula una pregunta	actividad n°7	3	“Hoy salgo en la tv”	
		actividad n°8	3	“La escuelita”	
		actividad n°9	3	“El museo”	
	presentarse	actividad n°10	4	“El programa de television”	
		actividad n°11	4	“La corona del rey y reina”	
		actividad n°12	4	“La familia”	
		actividad n°13	5	“Pasa la pelota”	
		actividad n°14	6	“El restaurante”	

habilidades sociales avanzadas	dar las gracias	actividad n°15	6	“Los veterinarios”	
		actividad n°16	6	“El supermercado”	
		actividad n°17	6	“La tienda de ropa”	
	pedir ayuda	actividad n°18	7	“Vamos el doctor”	
		actividad n°19	7	“Mi pulguita”	
		actividad n°20	7	“El temblor”	
		actividad n°21	7	“Ayúdame a ordenar”	
	seguir instrucciones y dar instrucciones	actividad n°22	8	“Los piratas”	
		actividad n°23	8	“Los pollitos”	
		actividad n°24	8	“Mi momento”	
		actividad n°25	8	“Sigan al rey y a la reina”	
		actividad n°26	9	“Profesiones”	
		actividad n°27	9	“Yo soy simón”	
		actividad n°28	9	“La cajita de mandatos”	
		actividad n°29	9	“Somos constructores”	
		actividad n°30	10	“La peluquería”	

	da su opinión	actividad n°31	10	“Imitando animales”		
	convencer a los demás	actividad n°32	11	“Somos astronautas”		
		actividad n°33	11	“Viajemos al tren”		
		actividad n°34	11	“El delfin”		
		disculparse	actividad n°35	12		“El dragon”
	actividad n°36		12	“El lobo y la oveja”		
	habilidades sociales relacionadas con los sentimientos	conocer los propios sentimientos	actividad n°37	13		“El castillo”
			actividad n°38	13		“La casita”
actividad n°39			14	“La arañita”		
actividad n°40			14	“Ludo”		
expresar los sentimientos		actividad n° 41	15	“El dado de los sentimientos”		
		actividad n° 42	15	“Somos super heroes”		
		actividad n° 43	15	“Ciudando al bebe”		
comprender los sentimientos de los demás		actividad n°44	16	“Soy tu espejo”		
		actividad n°45	17	“Represento como me siento hoy”		
		actividad n°46	18	“Jugando con marionetas”		

	enfrentarse al enfado del otro.	actividad n°47	18	“El circo”	
	expresar afecto	actividad n°48	19	“El gato y el raton”	
		actividad n°49	19	“Adivina, adivinador”	
		actividad n°50	19	“Conejitos cariñosos	
	resolver el miedo	actividad n°51	20	“Charadas”	
		actividad n°52	20	“Los exploradores”	
	auto – recompensarse	actividad n°53	21	“Jugando con la pelota”	
		actividad n°54	22	“Quien gano”	
	participa en la toma de acuerdos para resolver conflictos	actividad n°55	23	“El correo ”	
		actividad n°56	23	“Mi animal favorito”	
	actúa y toma decisiones propias con autonomía al realizar la actividad propuesta	actividad n°57	24	“Los cerditos”	
		actividad n°58	24	“La granja”	
	pronuncia con claridad, de tal manera que el oyente lo entienda.	actividad n°59	25	“La tienda de peluches”	
		actividad n°60	25	“El robot”	

f ACTIVIDAD DE JUEGO N°1

“LOS BOMBEROS”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- a) AULA Y SECCIÓN : 5 años – Honradez, Responsabilidad
 b) DURACIÓN : 30 minutos

II. LOGRO ESPERADO

CAPACIDAD	DESEMPEÑO	ÍTEM	IDEA FUERZA	INTRUMENTO
Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático	Inicia una conversación	Inicia una conversación con sus pares	Inicia y mantiene conversación	Escala de Likert

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE JUEGO

ACTIVIDADES		RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>Propósito / Asamblea: Conocer y dialogar sobre el trabajo que realiza el bombero. Se invita a los niños a colocarse en media luna o en forma cómoda. Les recordamos los acuerdos del aula</p> <p>Motivación: Se cantará la canción del bombero “Camión de Bomberos” Recolectamos los saberes previos ¿conoces al bombero? ¿Qué hace? ¿En dónde trabaja? ¿Qué ropa usa? Luego les mostraremos un baúl y se le preguntará ¿saben que hay dentro? ¿Les gustaría saber? Dentro del baúl habrá varios vestuarios del bomberos y se le dirá a los niños si les preguntara si les gustaría ser un bombero.</p>	Acuerdos del aula Canción “Camión de Bomberos” Disfraz del bombero	10 minutos
DESARROLLO	<p>Juego: Se dividirá el aula de dos grupos : bomberos y ciudadanos Los niños se vestirán de bomberos y realizarán la labor del bombero con sus respectivos instrumentos como, el casco, el chaleco, la manguera, etc. Simularán que están salvando a los ciudadanos en un incendio Al finalizar se les preguntará a los niños ¿Qué hicimos? ¿Todos participaron? ¿Cuándo ocurre un incendio a quien llamamos? ¿Te gusta el trabajo que hace el bombero? ¿Qué podemos hacer para evitar los incendios? ¿Te gustaría ir a visitar a los bomberos?</p>	Disfraz de bombero	15 minutos
CIERRE	<p>Meta cognición: ¿Que fue lo que más te gusto? ¿Cómo te sentiste? ¿Qué hemos aprendido hoy? Luego se les proponen que dibujen con sus materiales para pintar libremente lo que más les gusto de su actividad.</p> <p>Evaluación: La docente evaluará mediante la observación durante el juego realizado con los niños.</p>	Preguntas Hoja Ficha técnica de evaluación	5 minutos

ACTIVIDAD N°2

“EL PAYASO”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- a) AULA Y SECCIÓN : 5 años – Honradez, Responsabilidad
 b) DURACIÓN : 30 minutos

II. LOGRO ESPERADO :

CAPACIDAD	DESEMPEÑO	ÍTEM	IDEA FUERZA	INTRUMENTO
Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático	Inicia una conversación	Inicia una conversación con sus pares	Inicia y mantiene conversación	Escala de Likert

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE JUEGO:

ACTIVIDADES		RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>Propósito / Asamblea: Conocer y dialogar sobre el trabajo que realiza el payaso. Se invita a los niños a colocarse en media luna o en forma cómoda. Les recordamos los acuerdos del aula</p> <p>Motivación: La docente cantara la canción del “payaso plin plin” y se les preguntará. ¿De qué trata la canción? ¿Quién era plin plin? ¿Conoces al payaso? ¿Qué hace? ¿Qué sientes cuando ves al payaso? La docente mostrara la nariz y la peluca de un payaso y se les preguntara ¿Qué creen que haremos hoy? ¿Cómo se usa la peluca? ¿Quiénes usan la nariz roja? ¿Te gustaría jugar a ser el payaso?</p>	Acuerdos del aula Canción Nariz y peluca (payaso).	10 minutos
DESARROLLO	<p>Juego: Se dividirá el aula en dos grupos y cada grupo deberá escoger que niño desea ser el payasito. Se le explicara que el payaso tendrá la función de dar inicio a una conversación y que los demás sigan. Por ejemplo El payaso le dice hola a un niño y este niño debe responderle y agregarle algo más para que el payaso le pregunte a otro niño. ¿Cómo te sientes hoy? Luego cada grupo le propone un nombre al payasito y le realizan preguntas como ¿En dónde trabajas? ¿Por qué usas la nariz roja? ¿Qué ropa usas? ¿Te gusta jugar con los niños? Finalmente se le repartirán papelotes con el dibujo del payaso y se les propone que decoren</p>	Nariz y peluca (payaso).	15 minutos
CIERRE	<p>Meta cognición: ¿Cómo te sentiste al jugar con el payaso? ¿Debemos tenerle miedo? ¿Te gusto el trabajo que hace el payaso? ¿Los niños también pueden ser payasos? ¿Te gustaría que nos visite un payaso? ¿Cómo te sentiste?</p> <p>Evaluación: La docente evaluará mediante la observación durante el juego realizado con los niños.</p>	Preguntas Paleógrafos Ficha técnica de evaluación	5 minutos

ACTIVIDAD DE JUEGO N°3

“HOY SALGO EN LA TV”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- a) AULA Y SECCIÓN : 5 años – Honradez, Responsabilidad
b) DURACIÓN : 30 minutos

II. LOGRO ESPERADO

CAPACIDAD	DESEMPEÑO	ÍTEM	IDEA FUERZA	INTRUMENTO
Reflexiona sobre el contenido de sus textos orales	Formular una pregunta	Formula preguntas ante dudas que se le presente	Hacer preguntas	Escala de Likert

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE JUEGO

ACTIVIDADES		RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>Propósito / Asamblea Se invita a los niños a colocarse en media luna o en forma cómoda. Les recordamos los acuerdos del aula.</p> <p>Motivación: Colocaremos una bolsa sorpresa al centro del aula con máscaras de animales en la cual los niños sentados en asamblea podrán observar. Se les preguntará ¿Qué crees que hay dentro? La docente muestra el contenido para que los niños observen ¿Qué es? ¿Cómo se usan las máscaras? ¿Te gustaría jugar con las máscaras?</p>	Acuerdos del aula Bolsa Máscara de animales	10 minutos
DESARROLLO	<p>Juego: Se le explicará a los niños que hoy realizaremos un programa de televisión usando las máscaras. Cada niño escoge la máscara del animal de su preferencia. Para eso el aula se convierte en un canal de televisión “Animal Planet” el niño se pondrá detrás del marco, y hablará acerca de su personaje, podrá imitar sus movimientos o sus sonidos, cada niño tendrá un tiempo limitado. La docente será la conductora del programa. Los niños deberán hacer preguntas al presentador del programa y este deberá resolver sus dudas. Para hacer real la escena y el cambio de niño diremos corte comercial y venimos con otro animal. El juego termina cuando todos hayan participado.</p>	Máscaras Marco de cartón. Voz de los niños.	15 minutos
CIERRE	<p>Metacognición: ¿Te gusto la actividad? ¿Porque? ¿Fue fácil hacer preguntas sobre los animales? ¿Te gustaría conocer más sobre los animales? ¿Cuándo queremos conocer algo que no sabemos qué hacemos? ¿Cómo te sentiste hoy?</p> <p>Evaluación: La docente evaluará mediante la observación durante el juego realizado con los niños.</p>	Preguntas Ficha técnica de evaluación	5 minutos

ACTIVIDAD DE JUEGO N°4

“LA FAMILIA”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- a) AULA Y SECCIÓN : 5 años – Honradez, Responsabilidad
b) DURACIÓN : 30 minutos

II. LOGRO ESPERADO:

CAPACIDAD	INDICADOR	ÍTEM	IDEA FUERZA	INTRUMENTO
Interactúa con cada persona reconociendo que todas son sujeto de derecho y deberes	Presentarse	Se presenta ante sus compañeros	Presentarse	Escala de Likert

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE JUEGO:

ACTIVIDADES		RECURSOS	TIEMPO
INICIO	Propósito / Asamblea Se invita a los niños a colocarse en media luna o en forma cómoda. Les recordamos las normas del aula. Motivación: Se le cantará la canción “familia deditos”, la docente le mostrara un baúl y les preguntara que creen que hay adentro y los niños deberán descubrirlo.	Paletas de normas Canción Baúl	10 minutos
DESARROLLO	Juego: los niños sacaran del baúl cada vestimenta de los integrantes de su familia , esto lo harán uno por uno y escogerán que compañeros desean que representen a su familia , luego el deberá presentarse y presentar a su familia, así lo hará cada niño	Vestimentas de la familia Corbata, vestido ,etc.	15 minutos
CIERRE	Metacognición: ¿Que hicimos el día de hoy? ¿Que fue lo que más te gusto? ¿Cómo te sentiste? ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Te gustó lo aprendido? ¿Qué hiciste? Luego se les proponen que dibujen con sus materiales para pintar libremente lo que más les gusto de su actividad. Evaluación: La docente evaluará mediante la observación durante el juego realizado con los niños.	Preguntas Ficha técnica de evaluación	5 minutos

ACTIVIDAD DE JUEGO N°5

“EL RESTAURANTE”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- a) AULA Y SECCIÓN : 5 años – Honradez, Responsabilidad
 b) DURACIÓN : 30 minutos

II. LOGRO ESPERADO

CAPACIDAD	DESEMPEÑO	ÍTEM	IDEA FUERZA	INTRUMENTO
Interactúa con cada persona reconociendo que todas son sujeto de derecho y deberes	Dar las gracias	Da las gracias cuando corresponde	Agradecer	Escala de Likert

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE JUEGO:

ACTIVIDADES		RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>Propósito / Asamblea Se invita a los niños a colocarse en media luna o en forma cómoda. Les recordamos las normas del aula.</p> <p>Motivación: La docente les mostrara un video del restaurante poyo y después les pregunta Que creen que tengo aquí Qué será que será Luego les muestra el baúl y les pregunta: ¿Qué creen que habrá aquí? ¿Les gustaría saber?</p>	<p>Paletas de normas</p> <p>Baúl</p>	10 minutos
DESARROLLO	<p>Los niños descubrirán lo que hay en el baúl, ellos encontraran diversos materiales que hay en un restaurante como manteles, floreros, mandiles, dinero, etc. Se le explicara la función de cada material Para que creen que utilizan los manteles Las monedas para que servirán Que creen que haremos con estos materiales Se formaran dos grupos y cada grupo deberá organizarse solo y repartir las funciones, luego empezaran su representación del restaurante, se les hará recordar que deberán dar las gracias cada vez que el mesero los atiendan , si no lo hacen el grupo pierde</p>	<p>Materiales del restaurante: Manteles Utensilios de la cocina Caja de monedas Disfraces</p>	15 minutos
CIERRE	<p>Meta cognición: ¿Que hicimos el día de hoy? ¿Que fue lo que más te gusto? ¿Cómo te sentiste? ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Te gustó lo aprendido? ¿Qué hiciste? Luego se les proponen que dibujen con sus materiales para pintar libremente lo que más les gusto de su actividad.</p> <p>Evaluación: La docente evaluará mediante la observación durante el juego realizado con los niños.</p>	<p>Preguntas</p> <p>Hoja</p> <p>Ficha técnica de evaluación</p>	5 minutos

ACTIVIDAD DE JUEGO N°6

“EL SUPERMERCADO”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- a) AULA Y SECCIÓN : 5 años – Honradez, Responsabilidad
 b) DURACIÓN : 45 minutos

II. LOGRO ESPERADO

CAPACIDAD	INDICADOR	ÍTEM	IDEA FUERZA	INTRUMENTO
Interactúa con cada persona reconociendo que todas son sujeto de derecho y deberes	Dar las gracias	Da las gracias cuando corresponde	Agradecer	Escala de Likert

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE JUEGO

	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>Propósito / Asamblea Se invita a los niños a colocarse en media luna o en forma cómoda. Les recordamos las normas del aula.</p> <p>Motivación: La docente le muestra el baúl y les pregunta: ¿Qué creen que habrá aquí? ¿Les gustaría saber?</p>	<p>Paletas de normas</p> <p>Baúl</p>	10 minutos
DESARROLLO	<p>Juego: Los niños van a descubrir lo que hay dentro del baúl, ellos encontraran diversos materiales que hay en un supermercado, se formaran dos grupos y cada grupo deberá organizarse solo y repartir las funciones, luego empezaran su representación del supermercado, se les hará recordar que deberán dar las gracias cada vez que el mesero los atiendan, si no lo hacen el grupo pierde.</p>	<p>Materiales de supermercado</p>	15 minutos
CIERRE	<p>Metacognición:</p> <p>¿Que hicimos el día de hoy? ¿Que fue lo que más te gusto? ¿Cómo te sentiste? ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Te gustó lo aprendido? ¿Qué hiciste?</p> <p>Evaluación: La docente evaluará mediante la observación durante el juego realizado con los niños.</p>	<p>Preguntas</p> <p>Ficha técnica de evaluación</p>	5 minutos

ACTIVIDAD DE JUEGO N°7

“LOS PIRATAS”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- a) AULA Y SECCIÓN : 5 años – Honradez, Responsabilidad
b) DURACIÓN : 30 minutos

II. LOGRO ESPERADO:

CAPACIDAD	INDICADOR	ÍTEM	IDEA FUERZA	INTRUMENTO
Construye y asume normas y leyes utilizando conocimientos y principios democráticos	Seguir instrucciones y dar instrucciones	Sigue instrucciones de sus compañeros	Seguir instrucciones	Escala de Likert

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE JUEGO:

ACTIVIDADES		RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>Propósito / Asamblea Se invita a los niños a colocarse en media luna o en forma cómoda. Les recordamos las normas del aula.</p> <p>Motivación: Se le mostrará una caja mágica con la canción ¿Qué será? ¿Qué será? y los niños deberán descubrir que hay dentro, ahí encontrarán diversas mascarar e implementos de piratas, luego se le preguntara: ¿Qué es? ¿Para qué creen que se usaran?</p>	<p>Paletas de normas</p> <p>Una caja mágica</p>	10 minutos
DESARROLLO	<p>Juego: Los niños se colocaran las máscaras, telas, espadas y utilizaran los implementos que ellos mismo elijan luego van a representar como son piratas, que hacen y como hablan a modo de juego, la maestra dejara que lo realicen de forma libre.</p>	<p>Mascara del pirata, telas, espadas y barco</p> <p>Materiales: espada, gorro, etc.</p>	15 minutos
CIERRE	<p>Metacognición:</p> <p>¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Te gustó lo aprendido? ¿Qué hiciste?</p> <p>Luego se les proponen que dibujen con sus materiales para pintar libremente lo que más les gusto de su actividad.</p> <p>Evaluación: a docente evaluará mediante la observación durante el juego realizado con los niños.</p>	<p>Preguntas</p> <p>Ficha técnica de evaluación</p>	5 minutos

ACTIVIDAD DE JUEGO N°8

“IMITANDO ANIMALES”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- a) AULA Y SECCIÓN : 5 años – Honradez, Responsabilidad
 b) DURACIÓN : 30 minutos

II. LOGRO ESPERADO

CAPACIDAD	INDICADOR	ÍTEM	IDEA FUERZA	INTRUMENTO
Interactúa colaborativamente manteniendo un hilo temático	Da su opinión	Impone su opinión sus compañeros	Opinar	Escala de Likert

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE JUEGO

ACTIVIDADES		RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>Propósito / Asamblea Se invita a los niños a colocarse en media luna o en forma cómoda. Les recordamos las normas del aula.</p> <p>Motivación: Se les cantará la canción “Un amigo me enseñó” y se les mostrara imágenes de animales como el pez, el gato, el perro y el pato, ellos deberán decir si les gustaría imitar a un animal. Y la docente les preguntara ¿Qué es lo que hace el perro, gato, pez y el pato? ¿Les gustaría ser un animal?</p>	Paletas de normas Canción Imágenes	10 minutos
DESARROLLO	<p>Juego: Se le dará a los niños un baúl lleno de máscaras de animales y se les preguntara ¿Qué creen que hay dentro de este baúl? ¿Les gustaría saber que hay dentro? Y ellos deberán formar su grupo y repartir las funciones de acuerdo a como les guste, los niños deberán organizarse solos la maestra solo observará, luego cada uno deberá imponer su opinión a su compañero. ¿Creen que su compañero represento bien el rol del perro? Y cada niño deberá dar su opinión</p>	Baúl Máscaras de perro, gato, pato, Pez.	15 minutos
CIERRE	<p>Metacognición: ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Te gustó lo aprendido? ¿Qué hiciste?</p> <p>Evaluación: La docente evaluará mediante la observación durante el juego realizado con los niños.</p>	Preguntas Ficha técnica de evaluación	5 minutos

ACTIVIDAD DE JUEGO N°9

“VIAJEMOS AL TREN”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- a) AULA Y SECCIÓN : 5 años – Honradez, Responsabilidad
a) DURACIÓN : 30 minutos

II. LOGRO ESPERADO:

CAPACIDAD	INDICADOR	ÍTEM	IDEA FUERZA	INTRUMENTO
Representa y aprecia de manera espontánea, situaciones, personajes, historias sencillas, reales e imaginarias, individualmente y en pequeños grupos.	Convencer a los demás	Convince a sus compañeros al realizar una acción simbólica	Convencer	Escala de Likert

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE JUEGO

ACTIVIDADES		RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>Propósito / Asamblea Se invita a los niños a colocarse en media luna o en forma cómoda. Les recordamos las normas del aula.</p> <p>Motivación: Se le cantará la canción “el chu chu tren” y se le preguntará a los niños: ¿alguna vez han viajado en tren? ¿Les gustaría viajar en tren? ¿Les gustaría hacer un tren para jugar?</p>	<p>Paletas de normas</p> <p>Canción</p>	10 minutos
DESARROLLO	<p>Juego: crearemos el tren con cajas que la maestra traerá para que sean los vagones, luego ellos se repartirán las funciones, quienes serán los pasajeros, quienes serán los que trabajen dentro del tren y quien lo conduce, utilizarán diferentes objetos para su representación del tren, por último jugaran como ellos lo deseen manteniendo un orden y respetando las funciones que ya se designaron entre ellos.</p>	<p>Objetos para el juego</p> <p>Vagones elaborados por la docente</p>	15 minutos
CIERRE	<p>Metacognición:</p> <p>¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Te gustó lo aprendido? ¿Qué hiciste?</p> <p>Evaluación:</p> <p>La docente evaluará mediante la observación durante el juego realizado con los niños.</p>	<p>Preguntas</p> <p>Ficha técnica de evaluación</p>	5 minutos

ACTIVIDAD DE JUEGO N°10

“EL LOBO Y LA OVEJA”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- a. AULA Y SECCIÓN : 5 años – Honradez, Responsabilidad
b. DURACIÓN : 30 minutos

II. LOGRO ESPERADO:

CAPACIDAD	INDICADOR	ÍTEM	IDEA FUERZA	INTRUMENTO
Maneja conflictos de manera constructiva a través de pautas, estrategias y canales apropiadas	Disculparse	Pide disculpas cuando es necesario reconociendo su falta	Disculparse	Escala de Likert

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE JUEGO

ACTIVIDADES		RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>Propósito / Asamblea Se invita a los niños a colocarse en media luna o en forma cómoda. Les recordamos las normas del aula.</p> <p>Motivación: Se le mostrara a los niños la bolsa ¿mágica les gustaría saber que hay dentro? máscaras de lobos y ovejas , ellos van a decidir cuál quieren ser</p>	<p>Paletas de normas</p> <p>Bolsa mágica</p> <p>Mascara de lobos y ovejas</p>	10 minutos
DESARROLLO	<p>Juego: Los niños formaran una ronda en la cual solo estarán las ovejas y el lobo deberá atrapar a una de ellas, están ovejas deberán de esperarse del lobo corriendo por todos lados. Al iniciar el juego se le recordara a los niños las reglas para este juego, en la cual si golpean alguien compañero de casualidad deberán pedir disculpas , pierde el que no lo haga y el juego vuelve a espesar</p>	<p>Mascara de lobos y ovejas</p>	15 minutos
CIERRE	<p>Metacognición:</p> <p>¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Te gustó lo aprendido? ¿Qué hiciste?</p> <p>Evaluación:</p> <p>La docente evaluará mediante la observación durante el juego realizado con los niños.</p>	<p>Preguntas</p> <p>Ficha técnica de evaluación</p>	5 minutos

ACTIVIDAD DE JUEGO N°11

“LA CASITA”

II. DATOS INFORMATIVOS:

- a) AULA Y SECCIÓN : 5 años – Honradez, Responsabilidad
b) DURACIÓN : 30 minutos

III. LOGRO ESPERADO

CAPACIDAD	INDICADOR	ÍTEM	IDEA FUERZA	INTRUMENTO
Autorregula sus emociones y comportamiento	Conocer los propios sentimientos	Reconoce y comprende las emociones que experimenta	Conocer sus sentimientos	Escala de Likert

IV. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE JUEGO

ACTIVIDADES		RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>Propósito / Asamblea Se invita a los niños a colocarse en media luna o en forma cómoda. Les recordamos las normas del aula.</p> <p>Motivación: La docente llevara un casa elaborado por ella, los niños deberán decir para que será, quienes viven ahí y si les gustaría jugar en el casita, pero para jugar ahí deberán vestirse como las personas que viven allí.</p>	<p>Paletas de normas</p> <p>Casa</p>	<p>10 minutos</p>
DESARROLLO	<p>Juego: Los niños una vez vestidos de integrantes de un hogar papá, mamá o hijos e hijas se les dejara que ellos realicen el juego a su creatividad, pero cada uno deberá decir cómo se siente el ser el papá, la mamá o los hijos.</p>	<p>Ropa como vestido, pantalón, polo, etc</p>	<p>15 minutos</p>
CIERRE	<p>Metacognición: ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Te gustó lo aprendido? ¿Qué hiciste?</p> <p>Evaluación: La docente evaluará mediante la observación durante el juego realizado con los niños.</p>	<p>Preguntas</p> <p>Ficha técnica de evaluación</p>	<p>5 minutos</p>

ACTIVIDAD DE JUEGO N°12

“EL DADO DE LOS SENTIMIENTOS”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- a) AULA Y SECCIÓN : 5 años – Honradez, Responsabilidad
a) DURACIÓN : 30 minutos

II. LOGRO ESPERADO:

CAPACIDAD	INDICADOR	ÍTEM	IDEA FUERZA	INTRUMENTO
Autorregula sus emociones y comportamiento	Expresa los sentimientos	Expresa adecuadamente sus sentimientos hacia sus compañeros	Expresa sus sentimientos	Escala de Likert

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE JUEGO

ACTIVIDADES		RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>Propósito / Asamblea Se invita a los niños a colocarse en media luna o en forma cómoda. Les recordamos las normas del aula.</p> <p>Motivación: Se le cantara una canción “como están niños” y se les preguntara ¿por qué creen que hemos cantado esa canción?</p>	Paletas de normas Canción Preguntas	10 minutos
DESARROLLO	<p>Juego: La docente les mostrara un dado en la cual están imágenes de los sentimientos alegre, triste, molesto, enfermo, cansado, etc. Cada niño deberá coger el dado y decir cómo se siente hoy y porque se siente así ante sus compañeros.</p>	Dado con imágenes de los sentimientos	15 minutos
CIERRE	<p>Metacognición:</p> <p>¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Te gustó lo aprendido? ¿Qué hiciste?</p> <p>Evaluación:</p> <p>La docente evaluará mediante la observación durante el juego realizado con los niños.</p>	Preguntas Ficha técnica de evaluación	5 minutos

ACTIVIDAD DE JUEGO N°13

“SOMOS SUPER HEROES”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- a) AULA Y SECCIÓN : 5 años – Honradez, Responsabilidad
 b) DURACIÓN : 30 minutos

II. LOGRO ESPERADO

CAPACIDAD	INDICADOR	ÍTEM	IDEA FUERZA	INTRUMENTO
Autorregula sus emociones y comportamiento	Expresa los sentimientos	Expresa adecuadamente sus sentimientos hacia sus compañeros	Expresa sus sentimientos	Escala de Likert

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE JUEGO

ACTIVIDADES		RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>Propósito / Asamblea Se invita a los niños a colocarse en media luna o en forma cómoda. Les recordamos las normas del aula.</p> <p>Motivación: En una caja mágica estarán varios disfraces de súper héroes los niños exploraran y seleccionaran uno que quisieran ser</p>	<p>Paletas de normas</p> <p>Caja mágica.</p> <p>Disfraces de súper héroes</p>	10 minutos
DESARROLLO	<p>Juego: Los niños se vestirán con los disfraces que ellos eligieron luego uno por uno va ir diciendo quien es y qué es lo que hace o cuál es su súper poder, después la maestra les preguntara a modo de entrevista cómo se siente hoy y como se siente ser un gran súper héroe.</p>	Disfraz de súper héroes	15 minutos
CIERRE	<p>Metacognición:</p> <p>¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Te gustó lo aprendido? ¿Qué hiciste?</p> <p>Evaluación:</p> <p>La docente evaluará mediante la observación durante el juego realizado con los niños.</p>	<p>Preguntas</p> <p>Ficha técnica de evaluación</p>	5 minutos

ACTIVIDAD DE JUEGO N°14

“EL ROBOT”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- a) AULA Y SECCIÓN : 5 años – Honradez, Responsabilidad
 b) DURACIÓN : 30 minutos

II. LOGRO ESPERADO

CAPACIDAD	INDICADOR	ÍTEM	IDEA FUERZA	INTRUMENTO
Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos.	Pronuncia con claridad, de tal manera que el oyente lo entienda	Pronuncia con claridad sus ideas y propuestas frente a sus compañeros	Pronuncia con claridad	Escala de Likert

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE JUEGO

ACTIVIDADES		RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>Propósito / Asamblea Se invita a los niños a colocarse en media luna o en forma cómoda. Les recordamos las normas del aula.</p> <p>Motivación: se le cantará a los niños la canción “tengo un robot” luego se les preguntara: ¿Por qué hemos cantado la canción del robot? ¿Cómo camina un robot?</p>	Paletas de normas Canción “tengo un robot” Preguntas	10 minutos
DESARROLLO	<p>Juego: Los niños se ordenan en pares y se turnan para ser el robot y el comandante. Cada pareja permanece unida, con el comandante ligeramente por detrás del robot para que pueda escuchar las instrucciones, el robot deberá estar con los ojos vendados mientras que el comandante lo estará guiando para que llegue a su destino en menos tiempo posible. Todos los niños deben de cruzar la línea que la docente trazara en el piso y todos son un solo equipo, ganan todos.</p>	Voz de la maestra y de los niños	15 minutos
CIERRE	<p>Metacognición: ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Te gustó lo aprendido? ¿Qué hiciste?</p> <p>Evaluación: La docente evaluará mediante la observación durante el juego realizado con los niños.</p>	Preguntas Ficha técnica de evaluación	5 minutos

ACTIVIDAD DE JUEGO N°15

“MI ANIMAL FAVORITO”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- a) AULA Y SECCIÓN : 5 años – Honradez, Responsabilidad
 b) DURACIÓN : 30 minutos

II. LOGRO ESPERADO:

CAPACIDAD	INDICADOR	ÍTEM	IDEA FUERZA	INTRUMENTO
Maneja conflictos de manera constructiva a través de pautas, estrategias y canales apropiados.	Participa en la toma de acuerdos para resolver conflictos	Logra resolver situaciones conflictivas	Logra resolver	Escala de Likert

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE JUEGO

ACTIVIDADES		RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>Propósito / Asamblea Se invita a los niños a colocarse en media luna o en forma cómoda. Les recordamos las normas del aula.</p> <p>Motivación: la docente un día anterior debe preguntar que animal es su favorito de cada niño y al día siguiente la profesora traerá mascara, orejitas o algo que caracterice a ese animalito. La docente les mostrara en el baúl mágico lo que ha traído y cada niño se pondrá lo que hay en el baúl dela animalito que dijo que era su favorito.</p>	Paletas de normas Máscaras de animalitos Orejitas Baúl mágico	10 minutos
DESARROLLO	<p>Juego: los niños se van a caracterizar de su animalito favorito luego en círculo la docente estará en medio y escogerá al azar a uno por uno para que salga al medio y diga su nombre y por qué le gusta ese animalito por ultimo deberá imitarlo y así sucesivamente hasta que todos los niños hayan participado.</p>	Objetos representativos de los animales favoritos de cada niño	15 minutos
CIERRE	<p>Metacognición: ¿Que hicimos el día de hoy? ¿Que fue lo que más te gusto? ¿Cómo te sentiste? ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Te gustó lo aprendido? ¿Qué hiciste?</p> <p>Evaluación: La docente evaluará mediante la observación durante el juego realizado con los niños.</p>	Preguntas Ficha técnica de evaluación	5 minutos